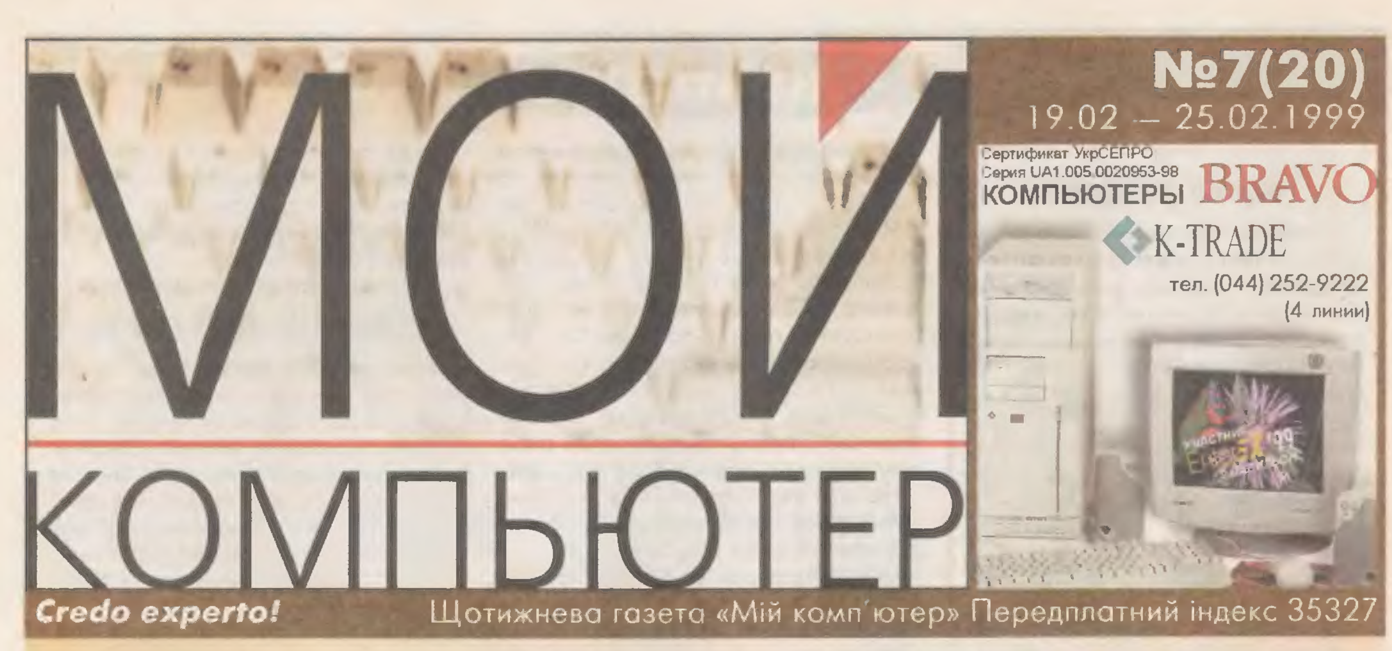


№7(20)
19.02 — 25.02.1999
Credo experto!
Щотижнева газета «Мій комп'ютер» Передплатний індекс 35327

То, о чем так долго твердили большевики — свершилось!

Весь компьютерный рынок Киева и Украины был на этой неделе парализован. Но не очередным витком кризиса или введением нового валютного коридора — 15 февраля открылась компьютерная выставка №1 в Украине — **EnterEX'99**.

Подводить итоги можно будет только в следующем номере, но кое-что скажем уже сейчас.

Во-первых, благодаря организатору выставки — компании **EuroIndex**, уровень проведения подобных мероприятий из года в год возрастает. Вот и на EnterEX'99 продемонстрирован ряд новых интересных маркетинговых решений, — таких, например, как разделение выставки на тематические дни.

Во-вторых, участники не отстают от организаторов, и в этом году гораздо более активны и оригинальны в попытках привлечь внимание к себе и своей продукции, чем во все предыдущие годы проведения в Украине аналогичных мероприятий.

В-третьих, EnterEX наконец-то получила реальное международное признание. Это ощущается во всем — и в том, что целый павильон заняла *Microsoft & Co*, и в невиданном ранее количестве высокопоставленных представителей западных контор. Об этом свидетельствует и поистине массовый набег коллег из России, ранее наш рынок игнорировавших.

Поздравляем всех участников и организаторов с состоявшимся компьютерным праздником и желаем им всем встретиться на EnterEX'2000!

Первые отзывы о выставке года читайте уже в нынешнем номере нашей газеты. И, конечно, в последующих мы обязательно опубликуем материалы, посвященные EnterEX'99.

ЛИТВИНЮК Михаил

EnterEX'99

КАРТИНКИ С ВЫСТАВКИ

Для беспристрастной оценки выставки мы вызвали группу поддержки из Харькова. Полезный редактор А. Заварский сильно обжегся, спеша закончить горячий материал...

стр. 4

ЯРОСТИ ЦВЕТА

стр. 14

GRAPHICS BY ATI rage 128

Наконец-то, мировой лидер по продажам 3D-акселераторов — компания ATI — надумал перевести количество в качество.

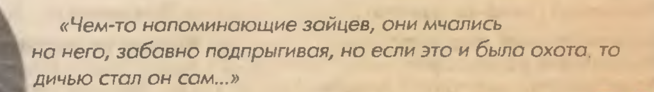
ИНТЕРНЕТ FIDO ДА!!!

стр. 19

Наверняка, вы видели людей, носящих странные черные значки с какими-то цифрами, и слышали это манящее слово «FIDO». Хотите присоединиться? Но что ожидает вас там...

«Чем-то напоминающие зайцев, они мчались на него, забавно подпрыгивая, но если это и была охота, то дичью стал он сам...»

стр. 24



BROOD WAR

ПРОГРАММЫ

БИЛЛ УХОДИТ?!

Интересное заявление сделал Билл Гейтс (**http://www.microsoft.com/billgates**) на семинаре по информационным технологиям в Копенгагене (Дания). Любитель предсказывать будущее, Гейтс прогнозирует на двадцать лет вперед: «Через двадцать лет, с большой уверенностью можно сказать, что самым популярным в мире напитком останется Кока-кола. Но какая операционная система будет самой популярной через двадцать лет? Я не знаю». А между тем, как сообщают представители компании, намечается реструктуризация *Microsoft*. Ее разделят на четыре крупных отдела, каждый из которых будет отвечать за свой сектор рынка: корпоративный, домашний, конструкторский и интеллектуальный (самый известный интеллектуальный продукт — MS Office ☺. Более того, известие о том, что Гейтс потратил на благотворительность более $3 млрд., а также то, что он собирается продать значительное количество акций Microsoft, делает вероятным скорый уход Гейтса как из Microsoft, так и из компьютерной индустрии вообще. Если это случится — в компьютерном мире возможен переворот, результаты которого никто не возьмется предсказать.



Источник: *VDM news*

СНАЧАЛА УЗНАЙ, ПОТОМ ПРЕДЛАГАЙ

Бескомпромиссная борьба браузеров привела к постоянным ошибкам, предупреждениям и даже пустым страницам, появляющимся на экранах наших компьютеров. Компания *CyScape* (**http://www.cyscape.com/**) предлагает решение, помогающее внимательным Web-дизайнерам угодить настройкам каждого пользователя. Приложение *ActiveX*, работающее на сервере, отслеживает версию браузера и язык посетителя, зашедшего на страницу. *BrowserHawk* способен точно определить, включена ли поддержка Java-апплетов и фреймов, распознаются ли таблицы стилей, правильно ли отображается фон таблиц, какова длина ключа шифрования SSL. Программу можно настроить так, что обычный посетитель не будет получать строки с длинными метаописаниями страниц, нужными только индексирующим роботам поисковых машин. В распоряжение Web-мастера предоставится информация о более чем 40 особенностях систем пользователя, для каждой из которых он может подготовить особый вариант страницы. На сайте CySpace можно скачать бесплатную пробную версию ПО. Полная стоимость лицензионного продукта — $99. Впрочем, покупать его не обязательно, ведь достаточно найти провайдера с установленным BrowserHawk, и просто управлять индивидуальными настройками для своего ресурса, пересылая конфигурационные файлы на сервер.

Источник: *Новости Мира Компьютерных Технологий*

КАЛИГУЛА ОКАЗАЛСЯ БЕССИЛЕН

Недавно был обнаружен новый макровирус *Caligula*, распространяющийся в документах *Microsoft Word*. Caligula активируется при открытии Word'ом инфицированного документа; проверяет наличие в системе установленной популярной программы PGP, шифрующей электронную почту; в случае ее обнаружения крадет Ваш ключ шифрования и закачивает его на ftp-сервер авторов вируса, группы *The Codebreakers*. Как оказалось, производитель и распространитель PGP, компания *Network Associates Inc.* (**http://www.nai.com**) обнаружила вирус еще 22 января и приняла все необходимые меры по защите от него, а именно — выпустила дополнение к своим антивирусам *McAfee VirusScan* (версий 3.x и выше) и *Dr. Solomon's Anti-Virus Toolkit* (версий 7.x и выше). Подробности — в официальном пресс-релизе: **http://www.nai.com/about/news/press/1999/february/020599.asp**



Источник: **http://binocle.atlant.ru/**

LINUX НА DEEP BLUE?

Компания **IBM** в следующем месяце планирует начать широкомасштабную поддержку операционной системы *Linux*.

Для того, чтобы определить реакцию компании на растущую долю Linux на рынке, была создана специальная рабочая группа IBM, состоящая из представителей разных подразделений. Результатом ее работы стало принятие IBM нескольких важных решений. Они будут обнародованы 1 марта, однако уже сейчас известны некоторые подробности.

IBM планирует начать поддержку Linux для производимых компанией компьютеров. Более того, компания будет продавать младшие версии компьютерной системы RS/6000 с предустановленной Linux. В основном, предназначаются они для образовательных учреждений и рынка Web-серверов. Кроме того, IBM провела переговоры с независимыми производителями программного обеспечения, включая *LinuxPPC* и *Red Hat Software*, об объединении усилий по разработке свободно распространяемого программного обеспечения для аппаратных платформ IBM. Компания также предлагает бета-версию своей СУБД DB2 для *Linux*, а *Lotus Development*, подразделение IBM, обещало выпустить Linux-версию *Notes/Domino*.

Компьютерный еженедельник «Компьютерра»

ИНТЕРНЕТ

СУД ИДЕТ, MICROSOFT БОГАТЕЕТ

Как стало известно, компания *Microsoft* получила патент на уже завоевавшую популярность Web-технологию *Cascade StyleSheets* (CSS), дающий ей право диктовать свои законы лицензирования. Несмотря на то, что Microsoft обещает достаточно свободно распростра-

Щотижнева газета «МІЙ КОМП'ЮТЕР» №7(20), 19.02.1999.

Тираж: 17 000. Ціна договірна. Реєстраційне свідоцтво: серія КВ № 3503 від 01.10.98. Передплатний індекс за каталогом «Укрпошта»: 35327. Видавець: ТзОВ «К-Інфо». Редакція: Україна, м. Київ-80, а/с 25, тел. (044) 463-78-89, info@mycomp.com.ua

Продюсер і шеф-редактор: Михайло Литвинюк; **Реклама:** Ігор Гущин

Відповідальний секретар: Тетяна Кохановська; **Наукові редактори:** Денис Мельник та Євген Міхлін
Літературні редактори: Ганна Пароваткіна, Оксана Пашко; **Коректор:** Олексій Дєєв
Комп'ютерна верстка та дизайн: Микола Угаров; **Дизайн ілюстрацій:** Олена Маслова;
Художник: Федір Сергеєв; **Корисний редактор:** Олександр Заварський (sovet@mycomp.com.ua);
Геймові редактори: Андрій Ясенков (yan_andrew@yahoo.com), Юхим Беркович;
Музичний редактор: Віктор Пушкар

Кольороподіл: видавництво «TV-ПАРК»

Друк: комбінат «ПРЕСА УКРАЇНИ». 254148, м. Київ-148, вул. Героїв космосу, 6. 19.02.99 Зам. № 0534706

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

нять права на включение поддержки CSS в коммерческие продукты, верится в это с трудом. Ссылаясь на то, что *World Wide Web Consortium* (**http://www.w3c.org/**) с 1994 года начал работать в направлении совершенствования Web-технологий, сторонники проекта по защите прав в виртуальном пространстве *Web Standards Project* (**http://www.webstandards.org/**) требуют немедленно отозвать «патент на чужую идею». И вправду, стоит поторопиться — пока Билл Гейтс не придумал, как заработать очередной миллиард долларов.

Источник: *Новости Мира Компьютерных Технологий*

ПОРТАЛ ПО ФОТОГРАФИИ

Австралийская компания *Ixla*, занимающаяся разработкой графического ПО, сообщила о намерении создать специализированный Интернет-портал *PhotoHighway.com*, посвященный всем аспектам компьютерной фотографии.



По мнению президента и исполнительного директора компании Ixla Сун Те (Soon Teh), «в настоящее время порталы Интернета вроде Yahoo! и Excite являются самыми популярными и наиболее посещаемыми Интернет-узлами, однако эти порталы обслуживают очень широкую аудиторию, а узел PhotoHighway.com станет самым нужным порталом именно для интересующихся фотографией с использованием ПК».

По прогнозу аналитика Дэниэля Джанала (Daniell Janal), специализирующегося на проблемах Интернета, узел PhotoHighway.com станет первым из нового поколения специализированных порталов. «Производители оценят эту возможность, поскольку она сводит вместе рекламодателей и потребителей весьма целенаправленным образом», — считает он.

Источник: Newsbytes

ОБСЧИТАЛИСЬ

Две недели назад посетители онлайнового магазина *Buy.com* имели редкую возможность купить 19-дюймовый монитор *Hitachi SuperScan 753* за $164,5. Неправдоподобно низкая цена объяснялась случайной ошибкой в базе данных (на самом деле этот монитор стоит $588).



В итоге, на сайте Buy.com скопилось примерно 1600 заявок. Будут ли они удовлетворены — пока неизвестно. Часть клиентов получила по электронной почте подтверждения о покупке, некоторым было сообщено, что сделка должна быть пересмотрена.

Источник: *Компьютерный еженедельник «Компьютерра»*

ЖЕНЩИНА НА КОРАБЛЕ

Компания *Microsoft* представила новый Web-узел *MSN WomenCentral* (**http://womencentral.msn.com**). Он создан в сотрудничестве с *Women.com*, главным игроком на быстрорастущем рынке Web-узлов, ориентирующих информационное наполнение на женскую аудиторию. Новый узел наделен популярными функциями сайта *Women.com Networks*, в прошлом месяце объединившимся с *HomeArts.com* и узлом компании *Hearst*, также рассчитанным на женщин. Универсальный женский узел *MSN WomenCentral* содержит, помимо прочего, информацию по вопросам семьи, здоровья, советы экспертов по проблемам повседневной жизни. Спонсором узла стала компания *Unilever PLC*, крупнейший поставщик потребительских товаров. Согласно результатам исследования, проведенного осенью 1998 г. компанией *Jupiter Communications*, в настоящее время пользователями онлайновых служб являются более 45 млн. женщин, а к 2002 г. их число составит 65 млн.

Источник: *InfoArt News Agency*

ШПАРГАЛКА ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Теперь учителя и преподаватели институтов, бьющиеся над вопросом, как заинтересовать своих слушателей изучаемым предметом, знают, где всегда можно почерпнуть свежую идею. *Teachers' Lab* (**http://www.learner.org/teacherslab/**) предлагает собрание бесплатных советов и рекомендаций по преподаванию, основанных на материалах педагогических семинаров, образовательных телепрограмм (это информацию к размышлению, методики опросов и всевозможные интересные варианты проверки знаний). Каждый семестр планируется открывать новые «учебные лаборатории».

Источник: *Новости Мира Компьютерных Технологий*

ЭЛЕКТРОННЫЙ БИЗНЕС

Компания *CNET* (издатель *News.com*) объявила о покупке фирмы *NetVentures*, производителя программного обеспечения для электронной коммерции за $12,1 млн. NetVentures разрабатывает и эксплуатирует ПО *ShopBuilder*, предназначенное для создания электронных магазинов. Аналитики отмечают, что эта сделка позволит CNET предлагать реселлерам компьютерных систем возможность создавать собственные онлайновые магазины.

c|net

Источник: *InfoArt News Agency*

NETSCAPE-БИЗНЕСМЕН

На портале *Netcenter* корпорации *Netscape* появился тематический канал, посвященный управлению персональными финансами. *Personal Finance* (**http://personalfinance.netscape.com/finance/**) содержит биржевые котировки, обновляемые в реальном масштабе времени; данные фондов взаимного инвестирования, обновляемые ежедневно; а также различную информацию, предоставляемую сотрудничающими с Netcenter финансовыми службами. Главным партнером и рекламодателем по этому каналу стал банк *Citibank*.

Члены сообщества пользователей Netcenter получают бесплатный доступ к ПО менеджера портфеля инвестиций, с помощью которого они могут центра-

«МОЙ КОМПЬЮТЕР»
№7 19.2.99-25.2.99

КАРТИНКИ С ВЫСТАВКИ EnterEX'99

Александр ЗАВАРСКИЙ

Театр начинается с вешалки, а выставка **EnterEX'99**... с огромной очереди на автобус. Первые впечатления о самой EnterEX'99: суета, толкотня и халява — иначе говоря, присутствует все то, от чего народ балдеет и млеет. Просто незабываема фраза одного из представителей подрастающего поколения: «Давай зайдем, а то нам здесь еще дискет не давали...»(!). Необычайно привлекательный вид комплектующих, с контактами из желтого металла, прекрасно гармонирует со снующими на фоне исключительно дорогой офисной техники не менее прекрасными представительницами прекрасного пола. По мере знакомства с экспозицией пяти выставочных павильонов все чаще и чаще сталкиваешься с еще одним постоянным атрибутом выставок: вечно спешащими людьми неопределенного возраста, с тяжеленной кипой прайс-листов, приглашений, плакатов, рекламы, календарей и прочей выставочной мишуры. Тех, кого полученные ощущения утомили, ласково принимают в конференц-зале, где под ласкающие слух лекции можно посидеть и расслабиться. Выходящему из конференц-зала предложат компакт-диск (в обмен на заполненную анкету), что способствует бесстрессовому переходу в шумные реалии павильонов.



Тех, кому не безразлично будущее отечественных и зарубежных программистов, с радостью ждут распространители легального программного обеспечения (павильон **№2 «EconomEX»**). На входе вас встретит закаленная в боях за пользователей ***Microsoft*** со своим новым хитом *«Office 2000»*. В укромной нише расположилась фирма ***«Бипер»***, предлагающая с помощью детектора лжи проверить, насколько искренни ваши родные и близкие при разговоре с вами по телефону (советую ничего не предпринимать лично, а посмотреть, как это делают другие, иначе скандал в семье обеспечен!). В этом же павильоне расположилась фирма с захватывающим дух названием ***«ABBYY»***, демонстрирующая свои ***1C*** и ***Fine Reader***'ы, и еще очень много других компаний фирм, предлагающих программное обеспечение, которое сделает вашу жизнь лучше.





Подобно рыбакам, забрасывающим сети на рыбку (павильон **№7 «EnterNET»**), фирмы ставят локальные и глобальные сети, рассчитанные как на рядовых, так и на корпоративных пользователей. Вам убедительно расскажут о том, что, если у вас на работе (или дома) стоят два (или более) компьютера, их жизненно важно объединить в локальную сеть и подключить к Internet. Если же в вашем распоряжении всего лишь один компьютер, придется ограничиться только Internet.

О комплектующих я рассказывать, пожалуй не буду. Отмечу только, что их ОЧЕНЬ много, а наибольшее количество сконцентрированно в павильонах **№3 «ChipEX»**, **«CopyWORLD»** и **№9**. Именно оттуда выходят перегруженные цветными картинками граждане и слегка прибалдевшие представители подрастающего



поколения. Кроме того в девятом павильоне расположились представители той самой газеты, которую вы видите перед собой. Во время проведения выставки наша редакция еженощно (не евши, не спавши) самоотверженно выпускала ежедневную газету выставки **EnterEX'News**, в которой оперативно освещались все происходящие события.

Стоит упомянуть также незаслуженно забытый павильон **№12 «PublishEX»**: именно здесь расположились представители издательских систем и графических технологий и, попав в этот павильон, просто невозможно уйти оттуда, не став счастливым обладателем цветной рекламы и приглашений посетить что-то еще.

На чем-то одном сконцентрироваться оказалось для меня невозможно. Какие-то покореженные в пожаре компьютеры и принтеры, работающие, несмотря ни на что. Огромные дисплеи и презентабельные консультанты. Киевские красавицы и люди в черном. Все это, сопро-



вождаемое вселяющей оптимизм музыкой плюс постоянно раздающимся звуковым сигналом под названием *«Звук Microsoft.wav»*, вызывало странные чувства. Мой карман согревал честно (!) добытый «сидюк» с бесплат-



ной русской версией ***Internet Explorer 4.01***. К тому времени, как я покинул выставку, от обилия впечатлений в голове была каша.

лизовать данные о своих вложениях и отслеживать их финансовые показатели через Web.

Источник: *Newsbytes*

КОМПЬЮТЕРЫ

КОМПЬЮТЕР-В-СПИЧЕЧНОМ-КОРОБКЕ

Профессор информатики Стэнфордского университета Воган Пратт (Vaughan Pratt) собрал из свободно



продающихся комплектующих функционально полный сервер *World Wide Web*. Устройство имеет размеры спичечного коробка: все необходимые компоненты помещаются в корпус размером 45x70x6,3 мм. По объему это почти в 10 раз меньше карманного органайзера PalmPilot. «Компьютер-в-спичечном-коробке» собран на базе 66 МГц процессора AMD 486-SX, имеет 16 Мб ОЗУ и 16 Мб флэш-памяти. Согласно опубликованной в Web информации, предусмотренной в устройстве емкости хранения «достаточно для необходимых компонентов операционной системы RedHat 5.2 Linux, включая модуль поддержки протокола HTTP». Мини-сервер отличается достаточно низким энергопотреблением: «при сравнительно малых уровнях загрузки процессора потребляется 800 мВт мощности от источника питания напряжением 5 В, а при загрузке ЦП на все 100% этот показатель поднимается до 2 Вт». Разработчик подключил свое творение к Интернету через параллельный порт. Будучи Web-сервером, оно не нуждается в клавиатуре или экране, поскольку управление им можно осуществлять по сети с любой другой машины.

Web-узел миниатюрного сервера расположен по адресу: **http://wearables.stanford.edu**.

Источник: *Newsbytes*

WESTERN DIGITAL ПРЕДСТАВЛЯЕТ

Корпорация *Western Digital* представила новую линию винчестеров *Expert*

Western Digital

объемом от 9 до 18 Гб. Серия ориентирована на продвинутых пользователей настольных компьютеров, стремящихся к увеличению производительности жесткого диска. Основные отличия серии от предыдущих моделей WD EIDE для DeskTop-платформ — скорость вращения шпинделя 7200 об/мин, использование технологии «гигантской» магнито-резистивной головки (GMR) и высокоскоростного интерфейса Ultra ATA/66, а также технологии защиты данных *Data Lifeguard*.

Источник: **http://binocle.atlant.ru/**

ЖК-ДИСПЛЕИ ПОДОРОЖАЮТ

Как известно, в 1998 году, компании *Toshiba, Sharp, NEC* и *Sanyo* снизили цены на ЖК-дисплеи. Сейчас же, ссылаясь на резко возросший спрос, они планируют в ближайшие месяцы снова повысить цены на эти устройства. На покупателях ноутбуков удорожание отразится, видимо, незначительно, так как производители ЖК-дисплеев сведут повышение цены к минимуму. В то же время, по мнению аналитиков, в долгосрочной перспективе эта тенденция все же способна повлиять на доступность ноутбуков. Представитель Toshiba сообщил, что в апреле-июне компания собирается поднять оптовые цены на TFT-дисплеи в среднем на 20% (ранее цены уже были повышены на 15%). В свою очередь, Sharp сообщила о повышении цен на свои ЖК-дисплеи на 25% — 30%. Другие компании планируют предпринять аналогичные меры. Причина проста — при нынешних ценах производителям трудно поддерживать прибыльность производства.

Источник: *InfoArt News Agency*

ТВОРЧЕСКИЕ ПЛАНЫ SUN

Корпорация *Sun* приобрела лицензию на технологию *HotSync* фирмы *Palm Computing* и объявила о разработке программных Java-компонентов, позволяющих пользователям *Solaris* осуществлять обмен информацией между своими настольными ПК и карманными устройствами. В результате реализации проекта приложения *Desktop Mail* и *Calendar Manager* производства Sun смогут взаимодействовать с программами Date Book и Palm Mail, работающими на платформе Palm.

Источник: *InfoArt News Agency*

СКАНЕР ДЕШЕВЛЕ $100

Тайваньская фирма *Microtek Lab* анонсировала выпуск планшетного



36-разрядного сканера стоимостью менее $100. Модель *SlimScan C6* сканирует с разрешением 600x1200 точек на дюйм. Утилита *ScanSuite* позволяет передать отсканированное изображение на факс, распечатать его, выполнить распознавание текста. А с помощью ScanWizard можно выбрать часть изображения с тем, чтобы перед сохранением «очистить» его. Новое устройство высотой около 4 см поставляется с ПО *Adobe PhotoDeluxe*, *Ulead PhotoImpact* компании *Ulead*, *Caere OmniPage Limited Edition* (пакет OCR) и *PageKeeper Standard* (программа управления документами).

Источник: *Computerworld Russia Online №4'99*

ВОЗВРАЩЕНИЕ ДЖЕДАЯ

Компания *Hasbro* (**http://www.hasbro.com/**) решила «оживить» выпускаемые ею игрушки, наделив их способностью общаться между собой с использованием лексики из кинофильма *«Звездные войны»*.



Премьера этой сенсационной версии картины ожидается в мае. Предполагаемая цена фигурок героев не превысит $10. О стоимости продаваемых отдельно чипов, хранящих заветные голоса, пока не сообщается.

Источник: *Новости Мира Компьютерных Технологий*

БЫСТРАЯ ПАМЯТЬ FUJITSU

В феврале *Fujitsu* начнет массовый выпуск микросхем памяти, созданных с учетом требований к производительности, предъявляемых новыми процессорами архитектуры Intel x86.

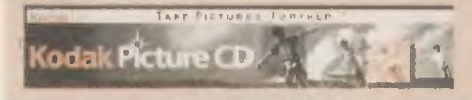


Микросхема SDRAM емкостью 64-Мбита, рассчитанная на работу при частоте системной шины 133 МГц, представляет собой усовершенствованный вариант 100-мегагерцевых версий микросхем памяти. Она предназначена для набора микросхем следующего поколения для настольных ПК и серверов, — в частности, для процессоров Pentium III/533 МГц, производство которых Intel намерена начать к середине года. Со своей стороны Fujitsu рассчитывает продавать ежемесячно по 3 млн. микросхем. Со временем планируется выпустить 128- и 256-разрядные микросхемы памяти SDRAM с рабочей частотой 133 МГц.

Источник: *Computerworld Russia Online N4'99*

ЭЛЕКТРОННЫЕ ФОТОАЛЬБОМЫ ОТ KODAK

Отсняв очередную пленку, Вы должны решить, как сохранить фотографии. При наличии компьютера ответ очевиден — с помощью новой технологии Picture CD, разработанной совместно компаниями *Kodak*, *Intel* и *Adobe*. Со снижением цен на «болванки» лазерных дисков стоимость представленного в электронном виде содержания фотопленки составляет около $9. Изображения высокого разрешения можно редактировать в графических редакторах без предварительного сканирования. Компания Kodak (**http://www.kodak.com/**) уже начала поставки нового оборудования для лабораторий своих клиентов. В настоящее время заказ можно получить лишь через два дня после его оформления. В апреле на рынке должно появиться оборудование от корпорации *Konica*, способное выдавать CD с записанными на нее фотоизображениями в течение часа.



Источник: *Новости Мира Компьютерных Технологий*

52X CD-ROM-ДИСКОВОД ОТ KENWOOD

Теоретическим пределом скорости считывания информации для приводов CD-ROM является 24-кратная (максимум — 32-кратная) скорость, — считалось еще недавно. Причем специалисты полагали, что такую скорость можно будет развить только на наружных дорожках диска. Подобное мнение опровергла компания *Kenwood Technologies* (США), выпустив привод CD-ROM *TrueX* с 52-кратной скоростью считывания.



Это — вторая модель в семействе высокопроизводительных дисководов, основанных на технологии TrueX компании *Zen Research*. Привод 52x TrueX считывает данные со скоростью от 6750 до 7800 кб/с на любой дорожке диска. Kenwood уже начала поставки своих дисководов VAR-реселлерам и системным интеграторам. Розничная цена — $129,95.

Более подробную информацию о продукции компании Kenwood можно получить по адресу **http://www.kenwoodtech.com**.

Источник: *Newsbytes*

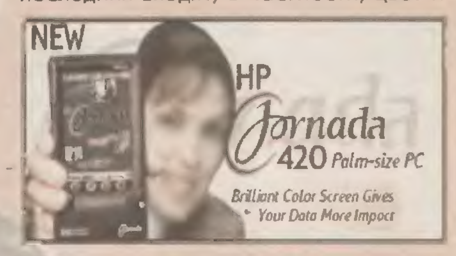
СНИМАЙТЕ ШЛЕМЫ, ПРИЕХАЛИ!

Фанатам компьютерных игр, обожающим бродить в трехмерном пространстве, больше не придется надевать неудобный шлем, сжимающий голову и не дающий хорошенько прицелиться в злобного монстра. Английская компания *RealityVision* (**http://www.realityvision.com/**) разработала монитор на жидких кристаллах, который подключается к стандартному графическому порту ПК, но обеспечивает при этом отображение настоящих 3D-эффектов. Принцип работы прост: за изображение для левого глаза отвечают четные ряды пикселов экрана, для правого — нечетные. Переключатель между трехмерным и двумерным режимами работы расположен непосредственно на мониторе. Как утверждают разработчики удивительной технологии, их изобретение пригодно к использованию и в иной области — показе двух совершенно разных телепрограмм сидящим рядом людям. Все, что требуется от зрителя — непринужденно смотреть на экран с определенной позиции, не слишком отклоняясь в ту или иную сторону.

Источник: *Новости Мира Компьютерных Технологий*

ВРЕМЯ ДОБАВИТЬ КРАСОК

Microsoft (**http://www.microsoft.com/**), обеспокоенная несокращающимся разрывом между количеством продаж миниатюрных компьютеров «palmtop» с предустановленной операционной системой *Windows CE* и знаменитыми *PalmPilot*'ами компании *3Com* (**http://www.3com.com/**), выпускает новую версию специализированной операционной системы. Несмотря на упреки экспертов в громоздкости представляемого продукта, его выпуск открывает новые возможности для владельцев крошечных ПК. В число последних входят, в частности, цвет и



усовершенствованный звук, которые позволят вплотную приступить к разработке адаптированного к данному типу систем программного обеспечения для Интернета и компьютерных игр. Первой «железной ласточкой» станет двухсотпятидесятиграммовый *HP Jornada 420*, поддерживающий пейджинговые услуги и работающий от аккумулятора в течение десяти часов. Выложив $519, вы сможете, кроме всего прочего, созерцать изображения в 256 цветах.

Источник: *Новости Мира Компьютерных Технологий*

По материалам информационного центра «ЭЛВИСТИ» http://www.elvisti.kiev.ua
E-Mail: infoserv@visti.net, тел. (044) 247-39-40

СОБИРАЙТЕ ЧЕМОДАНЫ - ПРИБЛИЖАЕТСЯ ВЕСНА!

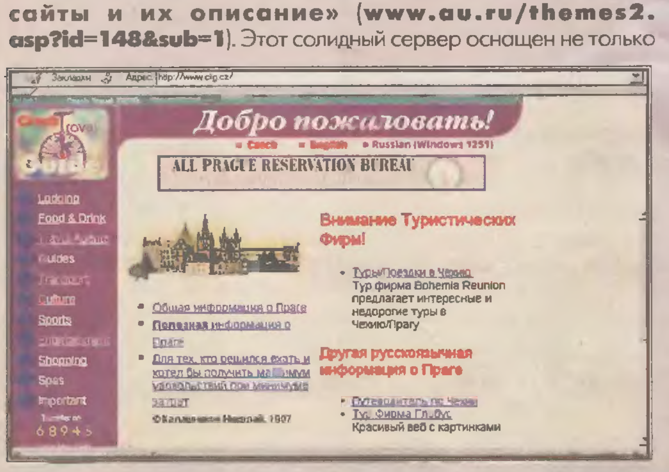
Наталья ОРИЩУК-ПУТЕВОДНАЯ

Поговорим, наконец, о приятном — об отдыхе, туризме и путешествиях. Как лучше воспользоваться свободными днями или неделями, которые дарит нам судьба? Дабы не пасть жертвами собственной неосведомленности, прибегнем к советам Интернета.

Здесь информации для путешественника найдется предостаточно. Поэтому начнем мы не с обозрения отдельных сайтов, а с солидных коллекций ссылок на туристические темы. Например, **«Каталог туристических ресурсов в Интернет»** (**www.tour.com.ua/links.htm**) — настоящий «клондайк» для странников любой категории. Желаемое отыщет всякий посетитель — и безденежный студент, горящий жаждой странствий, и среднезарабатывающий специалист, и завсегдатай шикарных ресторанов. *«Валюта», «Погода», «Карты стран и городов», «Украина»* (линки отечественные и зарубежные), *«Крым», «Российский турсервис», «Страны и сайты»*, е-Издания по туризму, клубы спелеологов, туринформация по 200 странам.. Гостиницы и мотели, курсы валют и меню ресторанов, расписания рейсов и прогнозы погоды — в любой день и час, в любом городе и курорте. За названиями разделов скрывается дополнительный список адресов, по которым можно получить нужную информацию о любой выбранной стране: например, *Чехии* (**www.ctg.cz**), *Латвии* (**www.binet.lv/clients/happy/pages/english**), *Франции* (**www.franceguide.com/**) и другим. Есть только один маленький недостаток — сведения о странах часто предоставляются на родном языке (например, чешском или эстонском), так что волей-неволей входишь в роль исследователя древних манускриптов, пытающегося расшифровать таинственные письмена. Впрочем, хорошенько поискав, можно обнаружить аналогичную информацию на английском, который по сравнению с каким-нибудь словацким выглядет уже просто родным. К тому же, язык цифр в прайс-листах гостиниц вполне интернационален и доступен даже самым безъязыким согражданам.

Если же поиск по отдельным сайтам стран доставляет Вам мало удовольствия — воспользуйтесь таким завоеванием информационной мысли, как **универсальный сервер** (**http://www.efn.org/~rick/tour/index.html**). Это туристический справочник по более чем 150 странам мира, и кликнув на название страны, Вы сможете насладиться созерцанием не одного, а сразу нескольких туристических ресурсов, посвященных нужному государству.

Особого внимания заслуживает еще одна туристическая Интернет-сокровищница, упомянутая в общем списке «Каталога» — **«СНГ: Каталог «АУ!» путешествия, отдых, туризм — сайты и их описание»** (**www.au.ru/themes2.asp?id=148&sub=1**). Этот солидный сервер оснащен не только





собственной системой поиска: **«Апорт»** и **«Яндех»** тоже помогут найти нужное туристическое слово. Разделы *«Организованный отдых и турагентства», «Путеводители и издания», «Спортивный туризм»* дополняют перечень местных удобств. Ну а если мы сами любим докапываться до искомого предмета — вперед, нам открыты необъятные просторы разнообразных туристических сайтов сервера «АУ». Здесь можно обнаружить материалы о туризме на любой вкус. Солидная подборка о путешествиях автостопом (**http://trassa.travel.ru**, **www.chat.ru/~ants2**) и о «диком» автомобильном бродяжничестве (**http://www.geocities.com/Paris/Metro/3500**, **www.chat.ru/~automap**) — маршруты, советы, наставления, рекомендации и предостережения. Один из самых крупных «автостоповских» ресурсов — **«Архив путешественника»** (**archive.travel.ru**). Он составлен настоящими профессионалами международного «безбилетного проезда» — встречаются тут и истории поездок, и статьи из разных туристических изданий, и «автостоповская» информация о 169 странах мира. Как всякий уважающий себя сервер, «Архив путешественника» располагает собственной системой ссылок и даже более того — системой поиска.

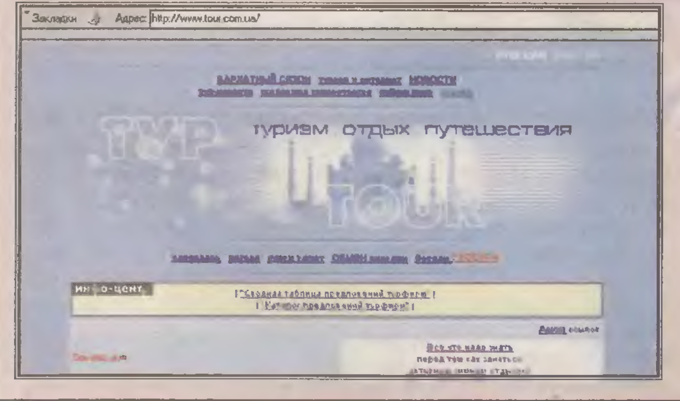
Кроме «бродяжнического» автотуризма, в списках «АУ» — «живые камеры», прайсы российских и украинских гостиниц (фешенебельных и не очень), фото путешествий и советы бывалых бродяг. Скажу по секрету — даже если Вы никуда не собирались ехать, то после изучения подобных туристических ресурсов романтический ветер странствий все же затронет тайные струны Вашей души.

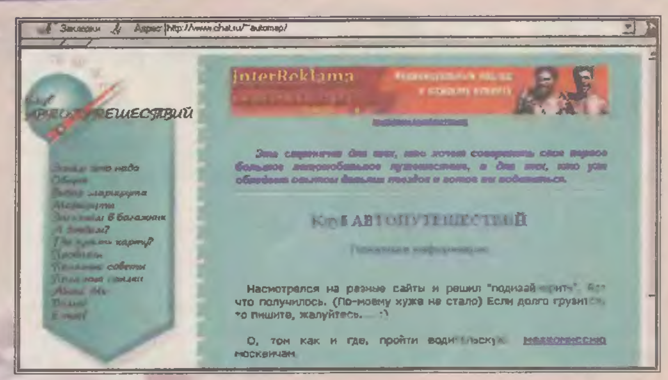
Так куда же бежать? А вернее, ехать? Если увиденные прайсы импортных гостиниц не вдохновили Вас в должной мере, то остановимся подробнее на нашей родной стране — Украине туристической. Для нас, ее счастливых обитателей, особый интерес представляют, конечно, Крым и Карпаты. Сайтов на эту тему существует видимо-невидимо, но мы советуем вновь обратиться к подборке **«Крым»** и **«Украина»** нашего любимого «Каталога туристических ресурсов в Интернет». Здесь найдется и погода, и заявки на попутный автотранспорт, и даже «Крымские вина». Среди этих подборок — сайт **«Travel to Crimea»** (**http://www.geocities.com/TheTropics/Paradise/5085**). Мы набираем адрес — и... нашему взору открывается дивная картина — под надписью «Приезжайте отдыхать в Украину» вырисовываются чудные открыточки: Крым, Карпаты, пещеры, Мирго-

род, украинские церкви... Кликнув на изображение Ласточкиного гнезда, символизирующего весь Крым, Вы откроете страницу с двадцатью знаменитыми крымскими видами — от Фороса до Генуэзской крепости. За *«Карпатами»* скрываются только пять видов, в том числе вид турбазы *«Гуцульщина»*. Но тщетны будут попытки отыскать дополнительную информацию об этой замечательной турбазе, равно как и о крымском пансионате *«Дружба»* или санатории *«Утес»*. Увы, этот сайт располагает только прекрасными видами.

Но — не беда, думаем мы. Ведь тут прилагается ссылка — **«Travel & Tourism Links»** (**http://www.geocities.com/TheTropics/Paradise/5085/links.htm**). Но вместо того, чтобы сразу и без разговоров объяснить, сколько стоит земной рай Крыма, нас начинают запугивать. **«Туристический сервер Крыма»** (**www.crimea.com/NAVIGATOR/index.htm**) зловеще сообщает, что он «not found», а **«Eastern Europe Traveler`s Health Information»** (**www.cdc.gov/travel/easteurp.htm**) — дернул же нас нечистый туда заглянуть! — нарассказывал таких ужасов... Ну посудите сами: оказывается, всякий турист, который осмеливается путешествовать по Восточной Европе (по мнению авторов сайта, в этот регион попадают все страны от Чехии и Словакии до Туркмении), крупно рискует. Он не должен гладить кошек (чтобы не заразиться чумой), пить напитки со льдом (чтоб не заразиться холерой) и есть сырые фрукты и овощи, даже тщательно вымытые (дезинтерия, гепатит и т.д. и т.п.). Одежда: длинные брюки, заправленные в толстые ботинки, куртка с длинными рукавами и шляпа: так легче избежать укуса комара — а вдруг он малярийный?

Мы не станем утомлять читателя перечнем всех предостережений и рекомендаций этого параноидального сайта. Скажем только, что если где-нибудь в Праге или Варшаве Вам вдруг встретится человек в скафандре и мухобойкой в руках, — не обращайте внимания: этот турист всего-навсего прочел сайт для «Eastern Europe Traveler».





Однако, мы отвлеклись от Крыма. До цен на его неземные прелести можно добраться на сервере **«Навигатор туриста по Крыму»** (**www.tour.crimea.com/**) — солидном интернет-сооружении. Тут и прайс-листы, и предложения крымских турфирм, и описание каждого санатория, пансионата и базы отдыха — даже картинки есть! Более того — предложения по проживанию в частном секторе, расписание ж.д. и автобусов, курс валют в Крыму. Аналогичную информацию можно получить по адресу **http://www.crimea.ua/Entertainment/**. Тут в разделе *«Туризм»* содержится чудная коллекция ссылок на сайты, где Вам расскажут о прожиточном минимуме на райском полуострове. Только боюсь, что после ознакомления с прелестями цен крымских санаториев мой бедный читатель решит, что рая на земле ему не видать.

Но зачем же так пессимистично? Нам может открыть объятия Европа! Кроме автостопа, о котором речь уже шла, у безденежных братьев моих есть еще один шанс — студенческий (или молодежный) билет ISIC. А кроме него — международная гостиничная карточка Hosteling International, которой может воспользоваться всякий человек от 14 до 85 лет. По крайней мере, именно так утверждают по адресу **www.viaduk.net/freepage.nsf/page/iSIC**. Если все эти фантастические карточки действительно можно получить, да еще и прямо в Красном корпусе Университета, — не все потеряно!

И последний полезный совет. Блуждая в дебрях иностранных валют, которыми очень любят пользоваться многие импортные туристические сайты (как, впрочем, и родными языками), помните о сайте **«Универсальный конвертер валют»** (**www.xe.net/currency/**). Это незаменимая вещь при подсчете расходов на будущую поездку. Но даже если у Вас нет совсем никакой валюты — не отчаивайтесь. Истинный путешественник всегда найдет выход из положения: с заветной карточкой в кармане, пешком или автостопом — навстречу приключениям.

СВОБОДНАЯ ВАРЯ

FREEWARE.RU

Gennady (gena@mycomp.com.ua)

Пользователь, ты, наверное, не раз задумывался, почему большинство программ, с которыми ты работаешь, сделаны за границей. Неужели народ, сумевший подковать блоху, не разберется в двоичной кодировке и шестнадцатиричном счислении? Цель моей рубрики — доказать обратное.

На просторах бывшего СССР и в странах, где проживают наши недавние соотечественники, найдется немало талантливых программистов. А в недрах Интернета не меньше их произведений. Именно про шедевры русского программного искусства и пойдет речь в моей рубрике.

На этой неделе, как и на предыдущих, пальму первенства по количеству скачиваний (download'ов) держит незатейливая игра ***Lines***. В комментариях она не нуждается, так как сопутствует нам еще с 286-го компьютера. На сегодняшний день ее счастливыми обладателями стало 101 808 пользователей.

Lines
http://www.freeware.ru/download.ephtml?ID=549

Среди новых поступлений на этой неделе я хотел бы выделить наиболее полезные и интересные.

Случалось ли тебе деинсталлировать программы в тщетных попытках освободить дисковое пространство на винчестере для установки полюбившейся игрушки? Наверняка ты был разочарован результатом: программа, требовавшая для установки 125 Мб, «отдавала» только 100, а то и 90. Открою тебе секрет — большинство программ просто удаляют не все свои DLL-файлы с винчестера. Наверное, надеются, что их переустановят в скором времени. А файлы тем временем накапливаются и накапливаются... Проблему, связанную с количеством свободного места, поможет нам решить программа ***Dll Sweeper 1.2 beta***. Она найдет и удалит с твоего разрешения неиспользуемые динамические библиотеки (DLL), создав их резервные копии на «случай чего». Проанализирует динамически подгружаемые библиотеки, а также те, имена которых находятся в реестре Windows 95/NT. Несмотря на такие недостатки, как длительное время поиска/проверки, или невозможность удаления некоторых файлов (если они «закреплены» системой или shared violation), я удостоил бы программу званием «Лучшей покупки», но так как такой награды нет — дарю ей признательность автора статьи.

Dll Sweeper 1.2 beta,
Автор: *А. Ефимов* (**efimoff@ chez.com**)
http://www.freeware.ru/download.ephtml?ID=1039

NaviMail 0.02 beta — это полезная программа, которую стоит скачать. Опираясь на данные тестирования, в ней не было выявлено ни одного серьезного недостатка. Зато какие достоинства! Встроенный перекодировщик текста, адресная книга с поддержкой списков рассылки, удобная настройка и удобный, частично русский интерфейс. Программа была сделана в Днепропетровске, и, если тебе посчастливилось жить в этом городе, к твоим услугам каталог телефонов компьютерных фирм. Единственный недостаток — отсутствие помощи, но ведь это только beta. Что ж, будем ждать релиза.

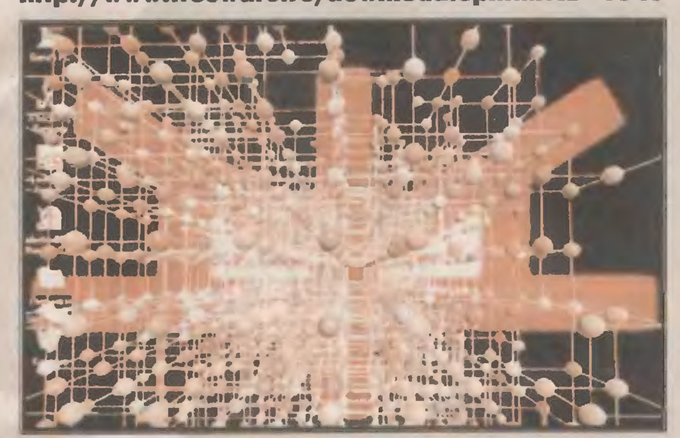
NaviMail 0.02 beta,
Автор: *Д. Горбачевский* (**navimail@geo.dp.ua**)
http://www.freeware.ru/download.ephtml?ID=1042

Если для игрушки все еще не хватает места, а все ненужные программы удалены, попробуй заархивировать те файлы, которыми ты редко пользуешься. Если ты считаешь, что WinZip создает слишком «толстые» архивы, а также, если ты не прочь поработать с командной строкой, тогда ***7-ZIP 2.00 beta1*** — то, что тебе необходимо. Он сжимает файлы в архив ZIP плотнее на 2-6%. Сравни: все файлы этой программы, сжатые при помощи 7-ZIP, занимают 82237 байтов, а если их упаковать WinZip'ом, размер архива увеличится до 83750 байтов. Добавить бы GUI интерфейс, и программе не было бы цены. Правда, она и так бесплатная.

7-ZIP 2.00,
Автор: *И. Павлов* (**igorp@geocities.com**)
http://www.freeware.ru/download.ephtml?ID=1042

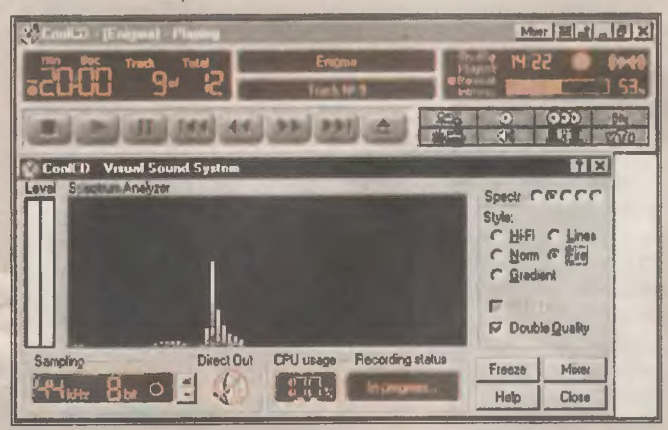
Устав от работы с командной строкой, не мешало бы и расслабиться. Если ты игрок — тогда скачай ***«Покер.С»*** для Windows и поиграй в покер, в кости. Наслаждайся звуковым оформлением и возможностью вести рейтинг. А ежели ты устал даже думать, скачай ***OpenGL LatticeScreen Saver***. Не беда, что ему для работы нужна библиотека OpenGL, наверняка, она у тебя есть. Зато какая красота! Screen Saver последовательно строит трехмерные изображения моделей кристаллической решетки (кубическую, треугольную, шестиугольную или хаотическую). Ты можешь настроить все, вплоть до формы соединений!

Покер.С для Windows,
Автор: *Р. Садыков* (**rrsadykov@mail.ru**)
http://www.freeware.ru/download.ephtml?ID=1040



OpenGL LatticeScreen Saver,
Автор: *А. Юдин* (**ayudin@geocities.com**)
http://www.freeware.ru/download.ephtml?ID=1038

Отдохнув, не помешает послушать музыку. Достань свой любимый Audio CD, но подожди, не запускай стандартный CD Player. Лучше скачай ***Cool CD 1.00***. Он и выглядит красивее и предоставляет некоторые дополнительные возможности. Во-первых, ты можешь настроить абсолютно все, вплоть до цвета кнопок. Во-вторых, есть разные регуляторы звучания. В-третьих, существуют несколько режимов работы программы. Возможностей, конечно, больше — все и не перечислишь, поэтому лучше скачай и посмотри сам.



Cool CD 1.00,
Автор: *А. Юдин* (**ayudin@geocities.com**)
http://www.freeware.ru/download.ephtml?ID=1037

На этом радостном download'е я заканчиваю сионедельный обзор. До следующей скачки.

По данным **http://www.freeware.ru**.

КОВАРНЫЕ ПЛАНЫ Microsoft

*Продолжаем публикацию беседы с **Джойсом Франклином Сронипа**, менеджером по развитию бизнеса Microsoft в Украине.* *Начало — в №6.*



— Джойс, тема для продолжения беседы вполне закономерная — Microsoft в Украине. Начать хотелось бы с вопроса о том, почему корпорация Microsoft заинтересовалась нашим, скажем прямо, несчастным и весьма замусоренным «пиратством» рынком?

На самом деле, здешний рынок не такой уж и «несчастный». По нашим данным, украинский рынок компьютерных технологий не добирает того, что мог бы. Для сравнения возьмем наших соседей по карте — я всегда привожу в качестве примера небогатые страны, такие, как Польша, и более близкую к нам Румынию. Что представляет собой последняя, все видели по телевизору, видели, что уровень жизни там намного ниже нашего. Бедная страна, живет 9 млн. человек, 80 тыс ПК продается в год. Если 80-90 тыс. ПК у них — на 9 млн., то у нас на 50 млн. человек должны бы были продаваться 0,5млн.

К сожалению, интеллектуальный потенциал — головы людей, людей, которые программируют, «выметен» некоторыми ребятами, которые скупают «мозги». Парочку выставок назад посольства зарубежных государств ходили на компьютерные выставки, собирая все «мозги», что называется, не отходя от кассы. Я считаю, что это повлияло на компьютерную жизнь Украины достаточно сильно. Долго так продолжаться не будет, люди остались, хотя большинство программистов для этой страны уже потеряны. Многие из них, кстати, работают в России, где другие законы, более жестко относятся к «пиратам». И, в результате, российское программное обеспечение уже не только заявляет о себе в самой России, но и характеризуется потенциал, который имеет реальную бизнес-подкладку. Не только интеллектуальную, поскольку мы всегда хвалим, что у нас лучшие ракеты, и лучший балет, и лучшие наработки в области программного обеспечения, — просто эти наработки довести до коммерческого использования никто не может по причине отсутствия правильного менеджмента, маркетинга и т. д. Свою миссию в Украине Microsoft в первую очередь видит в некотором «поднятии» местного програмного обеспечения, на нашей платформе, разумеется.

— Мы пришли к тому, что украинский рынок не абсолютно безнадежен. Какие его сегменты в первую очередь интересуют Microsoft?

— Нас здесь двое, я и Виктор Кортас (он — бывший сотрудник «CDV-Apple»). Виктор отвечает за наших партнеров и корпоративный рынок, крупных корпоративных клиентов, я отвечаю в большей степени за ОЕМ-направление и в какой-то степени — за рынок разработчиков. В общем, мы вдвоем принимаем решения по всем вопросам, связанным с деятельностью Microsoft. То есть, наличествуют два основных направления. Во-первых — развитие партнерских сетей и налаживание здесь каналов продажи программного обеспечения. Если конкретизировать, речь идет о поддержке партнеров, как в области ОЕМ (то есть при установке на компьютеры украинского производства), так и в области корпоративных проектов, где делаются какие-то сети, пишутся какие-то программы, требуется обучение, используются наши продукты и т. д. На рынок конечных пользователей мы пока не ориентируемся.

— И, конечно, стоит вопрос о легализации программного обеспечения в наших госорганах.

Да, конечно, такой вопрос существует. Понятно, что открытие самого представительства без поддержки государства невозможно. И, естественно, некое благосклонное отношение государства хотя бы к обсуждению темы борьбы с «пиратством» и перехода страны на более легальные рельсы мы имеем. Как быстро это будет происходить — посмотрим. Но в безнадежной стране никто не открывает представительств. Мы ведем с властями обычные переговоры, которые Microsoft ведет со всеми существующими правительствами, показывая преимущества поддержки легального программного обеспечения через призму сбора налогов и занятости населения. К примеру, программное обеспечение США дает экономике страны $100 млрд. год. Небольшая группа высококлассных программистов (к примеру, 10 человек) создают рабочие места еще для 90 человек, которые дистрибьюируют их программное обеспечение, продвигают его; впишите в этот же список людей, которые привозят им пиццу, варят кофе и т. д.

Очень правильно, я считаю, поступила Индия. Не имея собственных ресурсов, но располагая сильной математической школой, они поняли, что бороться за сырьевой рынок, продавать свои бананы, когда уже есть признанный производитель — Бразилия или Африка, например, — достаточно сложно. Поэтому бананы они едят сами, а экспортируют свой интеллект. Причем не обязательно путем вывоза всех «мозгов». Бангалор — известный пример, там и Microsoft построил исследовательский центр, и 300 программистов работают там за нормальную зарплату.

В принципе, Украина вошла в десятку стран с высоким уровнем математики, программирования, располагает она и неким запасом идей. Есть только вопрос со слабым маркетингом и вопрос со знанием языков. И еще одна проблема, присущая даже не украинским, а советским программистам вообще — это некая неорганизованость и желание сделать «вот так вот», а не по написанным правилам. Это хорошо, что наши программисты подходят ко всему творчески, но творить нужно на потребу рынка. И еще, все программистские коллективы в Украине объеденяются вокруг каких-то личностей, и эти личности не могут почему-то сотрудничать друг с другом, хотя вместе они могли бы выпускать достаточно сильные продукты. Я думаю, даже лучше многих российских разработок. Да и в мировой практике можно было бы достаточно сильно продвинуться. Мы будем стараться их объединить на какой-то платформе. Но тут опять встает вопрос о «пиратстве». Люди боятся писать коммерческие продукты по одной простой причине: как только они пишут коммерческую продукцию, она тут же воруется. Наглядный тому пример — компания «Лига», которая долго считала, что находится в безопасности, была близка к правительству — и не помогло. Украли и продают на базарах.

Другой вопрос — можно ли «конвертировать» «пиратские» фирмы, которые утверждают, что если бы Microsoft захотел, то он бы всех тут «построил», легализировал и т. д. Но Microsoft этим не занимается, этим занимается государство. Кроме того, нельзя вести речь только о Microsoft. Есть такая организация *BSA*, которая защищает интересы всех партнеров. В России в BSA вступили многие компании, в том числе — сильно пострадавшие от воровства.

СМОТРИ В ОБА!

Аркадий Истомин
(Lightlink Software, http://www.lightlink.com)

Продолжение, начало в №6

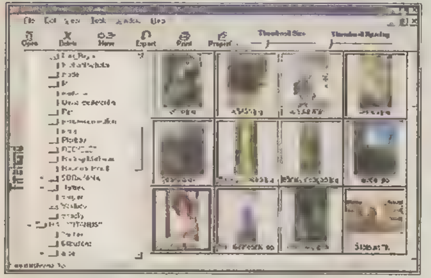
Iceview 4.0



Программа, которая вынудила меня когда-то написать свой вьювер. Жутко удобная опция открытия файлов через меню File-Open. Открываешь второй, третий файл — и возникает желание разбить компьютер вдребезги. Но версия 4.0 уже далеко ушла от той, прежней IceView. Программа, наконец, обрела свой файловый браузер. Имеются очень хорошие для вьювера средства редактирования изображений. IceView позволяет выделять, копировать, вставлять и перемещать любые участки изображения, причем не только прямоугольные, но и любой другой формы. Более того, к этим спрайтам можно применять кучу графических эффектов — от манипуляции цветами до выдавливания и мозаики. Число поддерживаемых форматов также впечатляет. IceView умеет читать, писать и конвертировать их десятками. Даже не берусь всех их перечислять. Из недостатков можно назвать огромный объем инсталляции. Программа написана на VB5 и использует большое количество «чужих» OCX и DLL. Поставив IceView, Вы получите изрядную порцию лишних мегабайт в Ваш каталог Windows/System.

Firehand Ember 3.5.19

Firehand Technologies

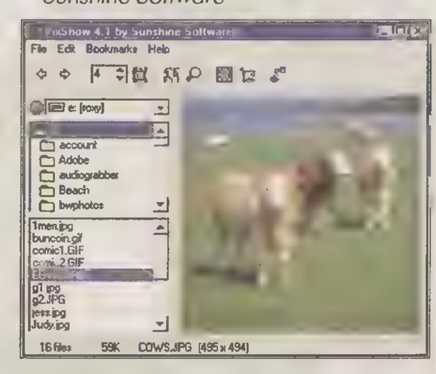


Форматы: BMP, JPEG, GIF, PCX, TGA, DIB, RLE, WMF, EMF, PNG, TIFF, VDA, VST, ICB.

Небольшая программа типа ACDSee. Слева окно каталогов, справа маленькие картинки, создаваемые на лету при открытии каталога с графикой. Щелчок на картинке открывает ее в отдельном окошке. Функций обработки графики немного. Имеются лишь основные настройки типа яркости и контрастности, но пользоваться ими легко и приятно. Настройку размеров thumbnails можно делать прямо из главного экрана — результат получается мгновенно. Работа с программой вызывает только приятные эмоции, и если Вы ищете простой вьювер, не создающий проблем в работе, Firehand Ember — отличный выбор. Меня в нем не удовлетворило только отсутствие поддержки PSD — формата Photoshop.

PixShow 4.21

Sunshine Software



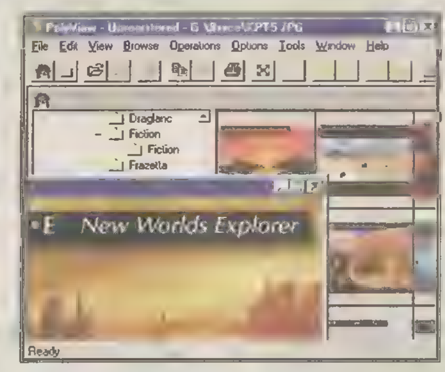
Форматы: JPG, GIF, BMP, ICO, WMF, AVI

PixShow — это один из представителей вьюверов с боковой полосой браузера, полем просмотра и полоской инструментов вверху. Такие программы отличаются наличием стандартных элементов управления типа отдельных списков дисков, каталогов, файлов. Выглядят они одинаково. При их написании используются стандартные компоненты Microsoft или Borland. Кроме показа файлов, может запустить слайдшоу, имеет средства работы с файлами (копирование, удаление и т.п.). Содержит команду быстрого поиска. Удивительно решен вопрос масштабирования картинки: она постоянно растянута на все окно PixShow, и авторы советуют увеличивать/уменьшать изображения, растягивая окно программы.

PolyView 3.20

Polybytes

Еще один известный вьювер. Он может работать в любом привычном для Вас режиме. То есть, и в режиме открытия файлов через Open-диалог или в режиме с браузером сбоку, или в режиме thumbnails. При работе с thumbnails создает собственную базу этих картинок. Количество распознаваемых форматов просто невозможно описать. Все базовые форматы типа BMP, JPG, GIF, PSD, плюс десятки более экзотичных. Естественно, программа может их конвертировать из одного в другой. Из экзотических функций можно назвать средства для создания анимированных GIF. Программа имеет большое количество различных фильтров, но применять их из меню очень неудобно. Работает с буфером обмена, однако вставлять фрагменты в изображение не позволяет. Подводя итог, можно сказать, что PolyView умеет делать практически все, но делает медленнее и чуть менее удобно, чем лучшие вьюверы. Интерфейс программы также оставляет желать лучшего.



PicViewer 1.8

Андрей Аношкин



Форматы: BMP, ICO, CUR, WMF, EMF, GIF, JPEG, PNG, PCX, TIFF.

Мой старый, если так можно выразиться, по масштабам времени Интернет, знакомый — Андрей Аношкин и его PicViewer. В программе все на своих обычных местах: три панельки (диски, файлы, каталоги), основное поле просмотра, меню и панель инструментов. Выполняет стандартные функции работы с файлами (копировать, удалить и т.д.). Есть режим слайдшоу и несколько других базовых для вьювера функций. Можно сказать: добротный вьювер без багов, но и без наворотов.

CompuPic 4.0

Photodex



Форматы: BMP, JPEG, GIF, PCD, PCX, TGA, TIFF, PNG, EPS, WMF, RLE, DIB, FLI, FLC, AVI, WAV, MPEG, MIDI.

Эдакий крепкий средняк среди вьюверов. Интерфейс стандартный. Thumbnails хранит в базе, как ThumbsPlus, но создавать их на лету, как ACDSee, не умеет Имеет хорошие средства работы с файлами. Может лепить картинки на экран в качестве wallpaper. Наиболее интересна его функция slideshow. В отличие от стандартного вывода картинок, одной за другой может выводить изображения сразу по несколько штук, расставляя и масштабируя их по экрану. Из других особенностей нужно отметить способность программы проигрывать музыкальные и видеофайлы. CompuPic имеет очень мощные средства настройки. Наверное, половина команд в его разветвленном меню предназначена для всяких опций и установок самой программы.

SureView 3.02

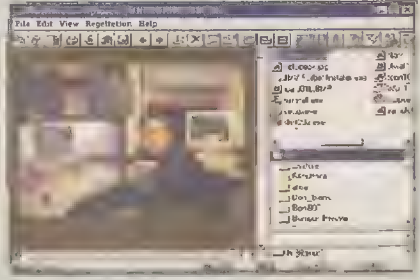
Форматы: JPG, BMP, PCX, PNG, TIFF, AVI, MOV, MPG



Программа выполнена по обычной схеме. Слева панели файлов и каталогов, справа окно просмотра. Цветовое решение интерфейса нестандартное. Расположение основных элементов тоже не укладывается в обычные рамки. Множество необычных кнопочек вызвало у меня желание непременно исследовать их действие. Оказалось, что программа выполняет обычные операции: яркости, контрастности, цветности и т.д. Есть режимы слайдшоу, печати, конвертации и другие функции. В принципе, ничего особенного программа не представляет: все, как всегда, но приятно поисследовать ее устройство и порадоваться хоть в чем-то нестандартному решению. В версии 3.00 появилось что-то новое, в связи с чем ужасно разбухла инсталляция программы. Я 6 Мб качать не рискнул, поэтому поверил словам разработчиков: «Thumbnails режим, ZIP/UNZIP и что-то, завязанное с электронной почтой».

Multimedia Xplorer 2.0.7

MoonSoftware



Форматы: JPEG, GIF, PNG, TIFF, BMP, WMF, EMF, PCX, ICO, CUR, WAV, MID, RMI, AIFF, AU, SND, MP2, AVI, MPEG, MOV

Программа эстонского автора. MX — это представитель вьюверов с боковой полосой браузера. Довольно развитый и навороченный. Присутствуют режимы слайдшоу, смена wallpapers. Несколько вариантов просмотра картинки (stretch, tiled). Процедура Multimedia Detective может сама искать все поддерживаемые форматы на дисках. Есть удобное средство для смены Windows Logo. Файловые манипуляции, конвертация форматов. Вот, пожалуй, и все. Ах, да! Проигрывает музыкальные и видеофайлы.

IrfanView 2.90

Skiljan Irfan

Форматы: JPEG, GIF, BMP, DIB, RLE, PCX, PNG, TIFF, TGA, RAS/SUN, ICO,AVI,



WAV, MID, RMI, WMF, EMF, PBM, PGM, PPM, IFF/LBM, PCD .

Вьювер первого типа. Ярчайший представитель. Элементов интерфейса практически нет. Только окно просмотра и меню. Все обозреватели этой программы указывают на ее быстродействие. Но разве можно гордиться выигрышем нескольких миллисекунд на фоне постоянного ползания по меню из-за каждого файла? На мой взгляд, все преимущества хороших процедур напрочь уничтожаются ужасным интерфейсом этой программы. Даже сам автор просит деньги не за программу, а именно за свои процедуры, которые можно использовать в чужих разработках. Кажется, что IrfanView — это только реклама отличных алгоритмов работы с графикой. Впрочем, программа обладает массой достоинств. Кроме большого количества поддерживаемых форматов, IrfanView имеет базовые средства обработки графики, режим слайдшоу, также способен конвертировать файлы из одного формата в другой, проигрывает музыкальные файлы. Честно говоря, я не совсем понимаю необходимость подобной опции. Ну, и неоспоримым преимуществом является компактность программы. Кроме одного файла Iview32.exe, ничего не требуется! Отличный результат с точки зрения программиста.

ЯРОСТИ ЦВЕТА

Николай ТУРЧАК (aka IRON)
Nikey_t@hotmail.com

Всемирно известная канадская фирма *ATI Technologies* никогда не входила в число главных игроков, лидирующих в погоне за наивысшими достижениями 3D-технологии, и тем не менее, именно она умудрилась продать в 1998 году больше всего своих 3D-чипов. Как же так? Весь прошлый год внимание критиков и геймеров было приковано к известному чипсету от 3D*fx Interactive* — *Voodoo2*, в конце года также стали обращать пристальное внимание на *NVIDIA RIVA TNT*, *Voodoo Banshee*, и на наспех сделанный *S3 Savage 3D*. А компания-лидер в области продаж поставляла свои карты на «годовалом» старичке — чипе *Rage Pro* (появившемся на рынке в 1997 году и основанном на ядре mach64, разработанном ATI еще в 1994 году) — и делала это с большим успехом. Это — результат грамотных маркетинговых ходов руководства ATI и широких связей ATI на рынке OEM. Но не одной только грамотной маркетинговой политикой жив бурноразвивающийся рынок IT технологий, и руководство ATI не могло не понимать этого. С лета прошлого года ходили упорные слухи о грядущем чипе от ATI — ***Rage 128***, до сентября прошлого года они и оставались слухами, пока ATI не опубликовала на своем сайте спецификации не только нового чипа, но и готовых продуктов на его базе. Честно говоря, меня поразило увиденное на **http://www.atitech.com/** — 8-разрядный буфер шаблонов, 8 кб текстурного кеша, AGP-текстурирование, однопроходное мультитекстурирование, 16/24/32-разрядная Z-буферизация, новая технология суперскалярного рендеринга, аппаратный DVD/MPEG2-декодер и прочее. Но больше всего, конечно, удивило наличие 32 Мб ОЗУ на карте. Чип должен выпускаться в двух вариантах: *Rage 128GL* — собственно чип High End, ориентированный на розничный (retail) рынок видеокарт, и *Rage 128VR* — OEM-чип, рассчитанный на «посадку» в материнскую плату. И, мне кажется, он найдет свою нишу, если учесть, что около 50% всех чипов Rage Pro было встроено в «материнки». На сайте ATI также было представлено три новых видеокарты на новом чипе: *ATI Rage Fury* — карта для power-gamer'а с 32 Мб на борту, TV-выходом и специальными драйверами для настройки производительности в играх; *ATI Rage Magnum* — карта, направленная на применение в графических станциях, в сущности отличающаяся от Fury только отсутствием TV-Out'а; а также карта *ATI Xpert 128* — для тех, у кого не особо набитый кошелек — она имеет «всего лишь» 16 Мб па-



мяти. Лишь на днях ATI анонсировала карту-универсал, продолжившую серию All-In-Wonder — ATI All-In-Wonder 128. В картах этой серии присутствуют TV-Tuner, TV-In и TV-Out, а также максимальная конфигурация памяти — 32 Мб. Судя по пресс-релизам ATI, чип и карты на нем должны были появиться в ноябре, то есть составить прямую конкуренцию продуктам 3-го поколения от *NVIDIA*, *3Dfx*, *Matrox*, *S3*. Но как мы знаем, TNT тоже должен был появиться в августе, и поэтому ATI сообщила об отсрочке выхода карт. Затем в конце года ATI решила дать бета-версии своих карт и драйверов некоторым уважаемым Hardware'никам Интернета на превью (**http://www.tomshardware.com**, **http://www.3dnews.not/**, **http://www.agn3d.com/**, **http://www.fastgraphics.com/** и др.).

Хоть и возникли разногласия, но в общем, авторы сошлись во мнении, что производительность Rage Fury примерно такая же, а иногда и превосходит лучшие карты на TNT. Но необходимо упомянуть и некоторые особенности:

1. Процессорозависимость у Rage 128 еще больше, чем у TNT, то есть наибольший потенциал Rage 128 показывает на PII-400-450;
2. Переход на более высокие разрешения наносит меньший «удар» по производительности на Rage 128, чем на TNT;
3. Картинка в 2D на сверхвысоких разрешениях у Rage 128 качественно лучше, чем у TNT, но хуже, чем у Matrox G200 или Number Nine Revolution IV;
4. В бета-версии Rage Fury были обнаружены проблемы с температурой, но ATI сообщает об устранении данной проблемы;
5. Очень высокое качество картинки при 32-битном цвете, но хромающее — при 16-битном, это, скорее всего, объясняется недоделками в драйверах;
6. Даже у бета-версий карты и драйверов не возникло проблем в работе на Socket/Super-7 системах, как это было и есть с TNT.

И наконец, последнее.



Rage 128 при переходе на 32-битный цвет почти не теряет в производительности, в то время как Banshee вообще не поддерживает 32-битный цвет, а у S3 Savage 3D и Matrox G200 потери составляют 25-30%, у TNT — 40%.

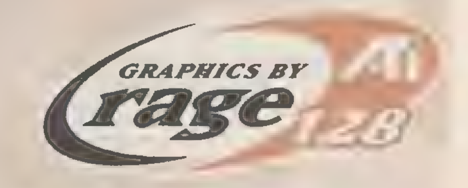
Если учитывать, что это были только бета-драйвера, то можно с уверенностью сказать, что ATI, наконец, удалось сделать удачный 3D-видеочип (Rage Pro тоже был удачным чипом, но верхом технологии не был). 24 кадра/сек в Quake 2 при 1600x1200x32 — согласитесь, это заявка на победу.

Следует заметить, что небезызвестный Джон Кармак из *ID Software* отметил: на данный момент для его будущего творения — *Quake 3 Arena*, Rage 128 будет наиболее приемлемым чипом. Недаром же презентация «прeальфабета»-версии Q3 на выставке MacWorld Expo в начале года состоялась на новой графической станции PowerMac G3 от Apple с ATI Rage 128 reference board с 16 Мб.

Ну что ж, будем ждать, что же дальше, ведь PowerVR 250 и TNT 2 уже не за горами... (да и о Voodoo 3 уже ходят слухи, и не только слухи).

P.S. Как только я заполучу эту карту — я напишу полноценный обзор с бенчмарками и всем прочим (никогда не доверял бенчам, которые сам не увидел: как говорится, лучше один раз попробовать, чем сто раз увидеть).

P.P.S. Недавно просочились новости, что Rage Fury уже вышла ТАМ. Ну что ж, будем ждать...



Богдана КОЗАЧЕНКО

В здоровом теле здоровый дух

Энциклопедия народной медицины

*Знакомьтесь — **«Энциклопедия народной медицины»** — это «настоящий подарок каждому человеку, заботящемуся о своем здоровье. Уникальные, выработанные веками рецепты, описание сотен видов лекарственных трав, способы приготовления замечательных лекарств своими руками — и все это представлено на диске в простой и доступной форме». Пункт меню **«Справка»** гласит: «Энциклопедия народной медицины» содержит множество уникальных сведений из области нетрадиционной медицины. Здесь вы найдете каталог лекарственных трав с подробным описанием и иллюстрациями. Из раздела «лекарственное сырье» вы узнаете о том, как правильно заготавливать, сушить и хранить лекарственные растения. «Домашний доктор» поможет вам в изучении сотен недугов без применения химических препаратов. Эта энциклопедия станет для вас и для ваших близких незаменимым помощником в борьбе за здоровый образ жизни».*

Энциклопедия народной медицины
Введение
Лекарственное сырье
Каталог растении
Домашний доктор
Справка
О Программе
Выход

Устроена энциклопедия просто и доходчиво. Составители так определяют тех, кому был бы интересен диск: «*Рассчитана на широкий круг пользователей: врачи любого профиля, фармакологи, студенты медицинских учебных заведений*». Но по-моему, целевая аудитория диска — потенциальные народные целители, будущие ведьмы, а также пенсионеры и ипохондрики.

Заставка диска — медвежья морда на черном фоне, происхождение которой объясняет пункт меню «*О программе*»: «*Энциклопедия народной медицины. Студия «Медведь». Copyricht 1998*».

Затем — меню из 7 пунктов, последний из которых — выход. Со «справкой» вы уже знакомы. В пункте **«Введение»** три абзаца объясняют пользователю, зачем эта энциклопедия вообще нужна. Можно обобщить: а) основное внимание уделяется фитотерапии (средства, созданным Природой); б) рекомендации по конкретным заболеваниям даны в максимальных объемах и в) использование рекомендаций — это гарантия исцеления и долголетия. Вот.

Пункт ***«Лекарственное сырье»*** — один из трех ключевых статей текста. Подробно освещены заготовки, сушка, измельчение, порошкование и хранение полезных растений. В рекомендациях по сбору корней, листьев, травы, цветов и почек приводятся указания погоды, а также времени года и суток, когда это лучше делать. «Изюминка» статьи — рецепт приготовления в домашних условиях прополиса и яблочного уксуса. Слева находится фотография связки чеснока, повешенного на ставне деревенского домика, что придает тексту неповторимый и устойчивый колорит.

Следующие ключевые статьи — ***«Каталог растений»*** и ***«Домашний доктор»***. В «Каталоге растений» верхняя часть экрана украшена перечнем лекарственных растений. В поле зрения — 5 наименований. Если в статье их больше, стрелка «вниз» вызовет остальные. Нижняя часть экрана занята энциклопедическими данными о выбранном вами растении. Они очень подробны, как положено каждому уважающему себя словарю. Слева — большая картинка цветка и плода «лекарства». Внизу экрана находится табличка «главное меню», которая кочует с вами по всей программе.

Лекарственное сырье

Общие сбедения о лекарственном сырье
Сбор
Все надземные части растений собирают в сухую погоду, когда сходит роса, лучшее время - с 10 до 16 часов в солнечную погоду. После сбора сырье быстро расстилают тонким слоем в проветриваемом помещении и в затененном от солнца месте (чердак, навес). Листья - обычно собирают в начальной стадии цветения растений и старые, если нет специальных указаний. Травы- собирают также в начальной стадии цветения, аккуратно срезая верхнюю часть растений острым ножом. Расстилают и сушат, как и листья. Плоды - собирают по мере их созревания в сухую погоду, иначе они будут плохо сохнуть и могут заплесневеть в процессе сушки. Некорые виды плодов лучше собирать
Главное меню

Особое внимание составители диска уделяют съедобным лекарственным растениям. В общей сложности это 217 наименований.

«Домашний доктор» устроен так же, как и «каталог растений», но без рисунка. Пользуясь алфавитом, вы получаете доступ к указателю, в котором приведены 80 болезней; в нижней части экрана к каждой приписывается от трех до двенадцати методов лечения. Принцип, по которому эти болезни выбирались, называется «объять необъятное». Вам также предлагают восемь рецептов от насморка, девять от рака и примерно столько же — от мозолей, икоты, подагры, запаха изо рта, облысения, алкоголизма, венерических заболеваний, а также заболеваний, вызванных поднятием тяжестей! Здесь и «укусы змей, собак и скорпионов». Кроме того, в этом перечне есть наименования внутренних органов, например таких, как «легкие», «кости» или «сердце», которые на фоне перечисленных болезней выглядят нелепо. Но потом все объясняется очень просто: в графе «печень» снизу в скобках приписано «болезни печени», а дальше опять идут рецепты. Вот, пожалуй, и все.

Лучшая статья в «Энциклопедии народной медицины» — ***«Лекарственное сырье»***: информация в ней представлена в должном объеме. Статья «каталог растений» сделана тоже замечательно, единственный недостаток — она не фундаментальна. «Домашний доктор» на их фоне меркнет: до заявленной «сотни недугов» не хватило каких-то двадцати. Положительное свойство диска — во-первых, удивительно добросовестная обработка материала, во-вторых, отсутствие грамматических ошибок. Конечно, объем мог быть больше; но тот, что есть, обработан на достаточно высоком уровне. Одним словом, если вы интересуетесь лекарственными травами и способами их применения, то эта мультимедиа-энциклопедия даст вам ровно столько же информации, сколько и любая популярная и не очень дорогая книга на эту тему, при этом займет намного меньше места.

ИНТЕРНЕТ FIDO ДА!!!

Сергей СТАРКО

Казалось бы, с развитием Интернета и увеличением числа провайдеров, FIDO должно медленно умереть (для тех, кто не знает, ***FIDO — это безвозмездно используемая самодельная всемирная сеть****). Ан нет — жив курилка, и даже здоровеет.*

Новые ***ноды*** (некий аналог провайдера, доступ к сети оплачивается пивом при личной встрече) появляются каждую неделю, а трудовые массы, вооружившись модемами, рвутся в ***поинты*** (конечные пользователи), осаждая ***эхи*** (эхо-конференции) с криками «Пиво/пепси гарантирую». Возможно, причиной такой активности стал мировой экономический кризис — халява-с, господа, иначе говоря, фактор относительной бесплатности. Впрочем, халявность вроде бы и не омрачает жизнь простого юзера — ноды люди вежливые, терпеливые, будут исправно воевать со всеми вашими глюками в ***мейлере*** и ***эхо-процессоре*** (программы для дозвона и обработки почты, отличающиеся диким количеством настроек; по-фидошному ковыряние в них именуется метким словом «геморрой»). Ваша локальная эха, находящаяся на попечении вашего собственного ноды, скорее всего вселяет уверенность в светлое будущее на этой планете — все больше эх становится доступно, а люди, пишущие туда свои ***«мессаги»*** (message), — все, или аспиранты, или уж хотя бы студенты-отличники.

Впрочем, чем дальше в FIDO, тем больше дров. Недавно один из оперяющихся птенцов-фидошников поделился со мной своими впечатлениями. Любимые его эхи, конечно, именуются различными вариантами иностранного слова *CHAINIK* (гм, ни в аглицком, ни в дойче такого не нашел — может, вам повезет лучше ? ☺). В основном, там убеленные сединами фидошники с компутерных высот дают ответы на разнообразные компутерные же вопросы. И вот юноша возжелал большего количества информации — голова растет, надо же ее чем-то заполнять! Получив от ноды список доступных эх, подписался сразу на десяток, и теперь противный стук винта при распаковке почты превратился в сладчайшую музыку. И глядя в мигающий экран, где эхо-процессор перелопачивал второй мегабайт мессаг, он бесшумно бормотал что-то типа: «Ага, *RU.FUN.GAMES.CLUB*! Так, так... *KIEV.MD95.VIRUS...*» — и тому подобное (названия всех эх изменены, любые совпадения — чистая случайность).

И вот первые письма. Эха, посвященная игре, — *BOLSHAYA-PETROVKA.UNREAL*. Фанат Unreal бодро берется за чтение, но после сотого письма из ленивой переписки Васи с Blood Angel'ом типа «А как я у тебя в среду выиграл!» — «А я тебя в том месяце завалил со счетом 2:100!», жаждущий информации молодой мозг начинает смутно подозревать, что его надули. Ну ладно, вот есть *TATARSTAN.VIDEO.VOODOO2* — пора растрясти родного дедушку на графический акселератор, почитаю, что да как. Плохо «въехав» в какой-то спор про скорость DAC'а и про существование поддельных китайских *матрасов* (правда, потом догадался, что речь шла о видеокарте марки Matrox), квелыми руками набирает вопрос — так и так, скажите, please,



какой аксель купить, чтобы недорого и без глюков?

Через неделю *«вытягивает»* два мега почты, начинает читать — какое счастье, один мег адресован ему (ответы по его вопросу). Теперь — схематическое изображение дальнейшей переписки в течение следующего месяца (количество реплик умножить на 10):

Первый фидошник: Покупай, парень, Voodoo2 — будешь жить без проблем.

Второй (первому): Не крути ему голову, пусть берет Riva TNT.

Первый (второму): Ага, и вечно все будет в щелях. И BLF — просто жуть.

Третий (первому): Твой вуду мылит картинку, там же ничего не видно.

Четвертый: i740 — лучший выбор.

Десятый: Кстати, где взять драйвера от nVidia ?

Абсолютно одурев, человек все свободное время читает ответы на свой вопрос, адресованные давно уже не ему, и вывести его из ступора может только письмо какого-то Григория Иннокентию, где под заголовком «Subject: Подскажите, что купить» красуется единственная строчка «Я тебя, если встречу, все зубы повыбиваю».

В ужасе — не хотелось бы попасться такому жрецу VooDoo2 в темном переулке — читатель переходит к изучению благороднейшей эхи , месте тусовки возвышенных интеллектуалов — PROGRAMMING.SOURCES. Высоколобые старатели кода благородно делятся сокровенными секретами с новичками...

Ай, нет, нет, это не может быть правдой: первое же письмо — это UUE с загадочным файлом ZX_EMU.ZIP, всего секций — 932, а это — всего лишь 243 ! Боже, через местную АТС придется тащить нечто весьма «битое», то есть не поддающееся восстановлению и абсолютно бесполезное....



Но все же — вот в потоке непонятных «ЮЮК» живые люди... На вопрос, кидать ли исходники какой-то затертой операционки (9 Mb, всего-то ничего!), кто-то предлагает устроить соревнование: мол, все равно нас за такой трафик прикроют, давайте, кто больше архивов накидать успеет... Трясущимися руками студент наливает корвалола, представляя, как завтра ему на голову начнут падать мегабайты почты, добавить устойчивую потерю connect'а через каждую минуту и не менее устойчивые глюки noname модема в стиле «NO DIAL-TONE»...

И уже под конец — переписка программистов на тему сетевых технологий. Отказавшись от традиционной фидошной символики, когда нелестные эпитеты заменяются словами типа «эта ^&*%$ фирма», один поливает другого трехэтажными матами — не сошлись во мнениях насчет компилятора...

Поиграв часа три в старый добрый DOOM и замочив человек 500 виртуального народа, юзер постепенно расслабляется, нахмуренные брови расправляются, он выключает «компер» и идет пить чай. Надо копить силы, ведь сегодня после 23:00 опять начнет трещать модем, мейлер с упорством маньяка будет перепаковывать почту, и залихватски затирликает спикер после удачного прозвона... И пусть упадут сотни лишних писем — среди них найдется одно, необходимое, и вычитав почту, человек откинется на спинку стула и скажет: *«Нет, ну все-таки какая же это **рулезная** (англ. RULES) вещь — ФИДО!»*



ЗАЭКРАННЫЙ МИР

Вячеслав ОЗЕРОВ

Чтобы погрузиться в виртуальный мир, не надо никаких шлемов с суперкомпьютерами и микросхем во лбу. Немного фантазии, любовь к RPG и выход в Интернет, пожалуй, единственное, что необходимо. В данный момент на виртуальных просторах существует два в корне отличающихся друг от друга мира — ***Mud*** *и* ***Active Worlds****.*

MUD

Данные миры появились достаточно давно, они привлекли внимание тысяч геймеров со всего мира. *MUD*'ы (Multi-User Dimension, что дословно переводится как «многопользовательское измерение») полностью бесплатны и чаще всего переносят игроков в мир в стиле фэнтези (зачастую по законам SF&F, хотя есть и редкие исключения). Взаимодействие игрока с миром осуществляется в текстовом режиме. «Какая гадость!» — скажут некоторые и будут не правы: надо просто попробовать, почувствовать игровую атмосферу. Доступ к MUD'ам происходит через *Telnet* или через специально написанную для таких целей программу *Zmud* (**www.zugsoft.com**). Zmud нужен не только для лучшего восприятия игровых цветов (через Telnet все будет черно-белым), в нем также можно делать кнопки на часто вводимые команды, просматривать список из более чем 100 доступных MUD'ов, сохранять карту пройденной местности и многое другое. Прежде чем зайти в какой-нибудь из таких миров, не поленитесь скачать эту полезную программу.

Данные миры находятся в постоянном движении. В центре виртуального города можно заметить пробегающих игроков, валяющиеся вещи и получить полное описание находящейся вокруг местности. Перед началом своего путешествия вам необходимо создать своего героя. От выбранного класса и будет зависеть его судьба и навыки (это может быть кто угодно — от Эльфа до Друида, существо любого класса (воин, маг и т.д.). При первом появлении вам предложат ознакомиться с базовыми командами и правилами. Все MUD'ы, в зависимости от правил, в основном делятся на 2 группы: там, где можно убивать других игроков, и там, где этого делать нельзя (т.е. убивать можно кого угодно, кроме таких же, как и вы). После окончания школы, чаще всего вы попадете на арену, где, «замочив» пару зверушек, возможно поднять на 2-3 уровня способности героя. Потом начинается самое интересное — можно идти куда угодно и делать что угодно. Но помните — через некоторое время герою захочется есть и пить, поэтому лучше сходить в лавку и купить продукты (карта города должна находиться у вас при появлении, это можно проконтролировать, с помощью команды inventory).

Не бойтесь задавать вопросы, на них чаще всего ответят (для того, чтобы что-то сказать, необходимо ввести **say** <фраза> или **tell** <кому> <фраза>). Перед тем, как



наброситься на монстра с боевым кличем, попробуйте оценить насколько он «крут» с помощью **consider** <монстр> и, естественно, **kill** <имя монстра>. После убийства монстра чаще всего остаются его вещи, которые можно подобрать и надеть — **equipment** (список надетых вещей), **wear** <предмет> — надеть что-то новенькое. С помощью команды help, вы получите полную помощь, а благодаря **help** <команда> — помощь на конкретную команду. При достижении определенного уровня вы заметите, что справиться с крутыми монстрами сложно, а за слабых дают мизерное количество опыта (exp), тогда возможно объединиться в группу с другими игроками и делить все поровну.

Рассказанное нами — ничтожная часть того, что можно рассказать про эти миры. Поэтому лучше один раз попробовать, чем сто раз прочитать. Сегодня существует довольно много русских МУДов, где можно набегаться в свое удовольствие: **telnet://mud.donetsk.ua:9000/** — ***Towers Of Aladon*** (Украина); **telnet://rmud.net.ru:4000/** — ***Мир Трех Лун***, полностью переведенный на русский язык MUD (Россия); **telnet://rmud.multimedia.ru:9000** — ***Мир Мерлина***. Мой любимый MUD, обычно много игроков; **telnet://tbu.kiev.ua:9000** — ***Dream Land***, киевский MUD: **telnet:boy.rpd.univ.kiev.ua:8000** — ***RRF***.

Полностью ознакомиться с правилами поведения и командами MUD'ов можно здесь: **http://www.chat.ru/~idv**; **http://www.mud.donetsk.ua/mudfaq.html**; **ftp://dungeon.techno.ru/pub/rgm**.

Active Worlds

Active Worlds — это полностью трехмерный мир, в котором можно передвигаться в любом направлении, осматривая местные достопримечательности. Единственное, что сдерживает приток посетителей в данный мир, — это оплата. Конечно, можно попробовать выкачать программу-клиент с **http://www.activeworlds.com** и на некоторое время получить бесплатный доступ в этот мир, но большинство функций будет отключено. Но если вы все-таки в состоянии оплатить подобного рода удовольствие — вы не только сможете построить свой виртуальный дом, где устроите камин и развесите фотографии по стенам, но и полностью измените свою внешность и получите массу привилегий. В русской зоне Active Worlds повсюду развешены плакаты с призывом не пользоваться генераторами номеров кредитных карточек ☺.

Как по мне, единственный недостаток этого мира — некоторая скучноватость происходящего, так сказать, нет игрового азарта, как например в MUD'е, нельзя ничего натворить: везде мир и идиллия. Проект, бесспорно, интересен. Но ежедневно посещать такой мир и платить за это немалые деньги как-то не хочется.

В. ЩИЛЬНЫЙ

AMBIENT & NOISE В ВОПРОСАХ И ОТВЕТАХ

Вы когда-нибудь пробовали выяснить, что такое рок? У музыканта или, например, у маниакального коллекционера записей? В лучшем случае, если у Вашего собеседника под рукой окажутся пластинки или компакт-диски, Вы прослушаете пару песен Rolling Stones и The Who. Если спрошенный Вами любитель будет возрастом помоложе, поставит Sonic Youth или Talking Heads. А вот объяснить толком... По-моему, сами рокеры не пришли к единому мнению. Разве единое мнение в этом случае вообще возможно?

А если Вам интересно, что такое ***эмбиент***, Вы смело можете спросить у Щильного. Отвечу по существу. Я слушаю эту музыку давно, и часто общаюсь с музыкантами, которые ее столь же давно играют. С их помощью я убедился: хороший секвенсор при случае заменяет сразу двоих, троих и большее число персонажей с развитой пальцевой техникой и слаборазвитым воображением. Меньше нот, дамы и господа. Больше простора для фантазии. Тогда гитарист сыграет целую партию на одной открытой струне. А клавишник — на одной клавише. Главное — знать, на какой именно. И каким тембром воспользоваться. Так, чтобы интересно было слушать.

Названием этого стиля часто пользуются исполнители, на самом деле играющие нью-эйдж, индастриал, просто танцевальную музыку с длинными «атмосферными» звуками... И даже один парень, настолько наевшийся таблеток, что просто не хватило здоровья снять пальцы с клавиатуры. Вообще-то он хотел играть евротехно, но вместо Е скушал что-то тормозящее.

На самом деле, что же такое эмбиент? Давайте поинтересуемся, что думает по этому поводу ныне здравствующий классик жанра ***Брайан Ино***. Зайдем на одну из его web-страниц **http://www.hyperreal.org/music/artists/brian_eno/**.

И сразу направим стопы в секцию *FAQ*. Сам мэтр отсылает вопрошающих к заметкам на обложке своего альбома *Music for Airports*. Впрочем, лучше послушать, чем прочитать заметки. А настоящими «отцами жанра». Ино считает французского композитора Эрика Сати и американского — Джона Кейджа. Яркий образец музыки эмбиент — ранний альбом Ино *Discreet Music*.

На сайте мы также прочли, что технику образования звука, известную под названием «фриппертроника», изобрел отнюдь не Роберт Фрипп. И даже не Ино. Еще в 60-е она была известна авангардным композиторам Стиву Райху (о котором мы писали в прошлом году) и Терри Рали (о котором напишем позже). Весьма достойна подробных описаний и музыка Карла-Хайнца Штокгаузена, создавшего в 1952 году первую «магнитофонную» пьесу.

Специфика «фриппертроники» состоит в том, что на две повторяющиеся по циклу петли магнитной ленты накладываются хитрые обратные связи. В результате из записанного на первую петлю короткого гитарного соло или фрагмента шума получается бесконечное медленно меняющееся звуковое поле, живущее уже, так сказать, собственной жизнью, экономя пальцевые усилия музыкантов. Вы слышали альбом *No Pussyfooting*? Фрипп с Ино применяли эту технику с 1972 года. Однажды Ино показалось мало двух магнитофонных петель. Он использовал целых восемь. Для повторного воспроизведения того же звука, который исходил из них в начале цикла, понадобилось бы 127 недель. Но озвученная Ино выставка закончилась раньше.

(С технической точки зрения, похожие вещи намного проще осуществлять на самплерах. Только самплеры звучат иначе. — *Прим. Виктора В.*).



Помимо музыки, Брайан Ино занимается видеоартом. Делает инсталляции, создает Световые Скульптуры. Снимает короткометражные фильмы. Что, скорее всего, является продолжением его музыкального творчества в другом измерении. Кстати, появившиеся в наиболее модных дискотеках Chill-Outs — продолжение его идеи «тихих клубов». Посетители которых приходят действительно расслабиться, а не израсходовать запас здоровья на сутки вперед.

Один из самых идиотских вопросов, которые задаются Ино. Как, впрочем, и другим экстравагантным людям. А не гомосексуалист ли он случайно? А если не гомосексуалист, то, может, хотя бы бисексуал?

Вариант ответа первый. Грубый. Какого..., кг-м, черта вопрошающие суются в чужую личную жизнь?

Вариант второй. Формальный. У него две жены (одна бывшая) и трое детей от разных браков.

Вариант третий. По существу. Стиль глэм, избранный Ино — на то время — участником *Roxy Music*, предполагает подчеркивание женского начала у мужчин: длинные волосы, яркий макияж, каблуки, блестящая одежда. В настоящее время музыканту эти штучки просто надоели. Ну, разве что в графическом редакторе нарисует себе широкие бедра.

http://www.cco.caltech.edu/~bryan/roxy/band_pics.html — сайт Roxy Music. Глем-рок — стиль, далекий от эмбиент.

А если Ваш вопрос настолько оригинален, что в секции FAQ ответ на него не сыщешь, обратитесь в другую секцию Спросите сами! Бесплатная консультация одного из лучших в мире музыкальных продюсеров! Вам когда-нибудь случалось гадать на картах? Или просто бросать монету, чтобы принять важное решение? Сконцентрируйтесь на задаваемом вопросе и щелкните мышью на фотографии. Генератор случайных чисел

выдаст Вам звуковой файл **.au** с мудрым советом.

Другой вариант — отправляйтесь по адресу **http://www.dream.com/Oblique.html**, — на сайт, посвященный созданным Ино картам для принятия решений.

Но лучшее решение — все же, послушать что-нибудь из его музыки. Например, для начала, *Another Green World* или *Nerve Net*; *My Life in the Bush Of Ghosts* (с Дэвидом Бирном из Talking Heads). Записанные при участии Ино альбомы *U2* слышали почти все. Отчасти благодаря его чуткому руководству, злые панки из Дублина постепенно превратились в одну из лучших в мире поп-команд. О совместных работах Ино/Боуи *Low* и *1 Outside* мы уже писали. Остается упомянуть его продюсерскую работу в альбоме ***Лури Андерсон*** *Bright Red*. Давайте поищем web-страницу последней...

Самой лучшей из пяти или шести обнаруженных в ссылках оказалась **http://www.cc.gatech.edu/~jimmyd/laurie-anderson**. Остальные или не работали, или просто были скучными.

На сайте нас убеждают, что музыку Лури Андерсон нужно смотреть в «живом» исполнении. Шоу певицы с использованием слайдов, видеоартом, хореографией — одно из лучших в Америке. К сожалению, не имел возможности посетить. А вот на видео впечатляет. И альбомы слушаю с удовольствием. Стиль? Тоже эмбиент, относительно простой и очень красивый. Сыгранный отличными музыкантами. Один ритм-гитарист Адриан Белью чего стоит! Рекомендую начать с *Big Science* или *Strange Angels*.



На странице **http://www.rocknpop.com/LaurieAnderson.htm** я нашел тексты песен. Они абсолютно самодостаточны как стихи. Вспоминаются поэты Каммингс, Уитмен, Энн Секстон... And this is how | You can be walking and falling...

Европейским музыкантам и композиторам, играющим минимальную и атмосферную музыку, в течение долгого времени приходилось доказывать право на существование последней привыкшей к спортивным достижениям виртуозов публике. У японца ***Масами Аките*** проблем с этим было меньше. В культуре его страны за каждым человеком признается право на отличный от общепринятого модус восприятия музыки. И на декларацию собственных способов организации звукового пространства. Первые посетившие Японию европейцы были поражены резкими звуками странных инструментов. А японцы, в свою очередь, утверждали, что опусы для виолы или клавесина напоминают им визг животных.

Насколько изменилась ситуация в конце 20-го века? Что скажет в свое оправдание лидер «шумового» проекта ***Merzbow*** Акита-сан? И станет ли вообще оправдываться? Предлагаем ознакомиться с отрывком из интервью с музыкантом:

«— Я думаю, что в музыке никто не добился по-настоящему сюрреалистического звучания. Кроме, пожалуй, Пьера Булеза и Френка Заппы. Но для меня даже они слишком музыкальны. Я хочу создавать по-настоящему сюрреалистическую музыку внемузыкальными средствами. С помощью автоматизма, а не импровизации.

Какими инструментами или объектами Вы пользуетесь?

— Звуковым микшерным пультом, контактными микрофонами, фильтрами, гитарными педалями дисторшн, синтезатором EMS Synthi'A', генератором звуковых частот. И прочим...

Какое соотношение существует между «шумом» и музыкой?

— В моих работах разницы между ними не существует. Такую границу каждый человек определяет для себя самостоятельно. [...] для меня настоящий шумом является поп-музыка.

В 1988 Вы совершили турне по СССР. Ваше самое общее впечатление от этих концертов.

— Это был фестиваль джаза и экспериментальной музыки АМУР в Хабаровске. Организаторам было известно только мое имя — из журналов, они не имели настоящего представления о





том, что я делаю. Для большинства людей Япония — страна высоких технологий. Чего-то высокотехнологичного ожидали и от нас.

Они остановили выступление через полчаса. И попросили на следующий день поиграть какие-нибудь мелодии. Мы согласились. Играли, как обычный ударно-клавишный дуэт. Мы очень покладистые люди.».

Альбомов у Merzbow более 50. Перечислим самые известные и наиболее, пожалуй, подходящие для начала знакомства: *Rainbow Electronics*, *Age of 369 / Chant 2'*; любителям очень тяжелого рока понравится *Pulse Demon*.

И напоследок — несколько сайтов:

http://www.geocities.com/~zaraza_doom/merzbow.htm и

http://www.hut.fi/~omertalo/Merzbow.html — понравились не особенно;

http://www.xtr.com/extreme/merzbow.htm — страница австралийского авангардного лейбла Extreme;

http://www.twics.com/~yoichi/merzbow.html — пожалуй, лучшая страница из найденных.

В слудующем выпуске обещаем вернуться в Европу.

До встречи!

CAKEWALK PRO AUDIO 8.0
ИЛИ ПРОГУЛКА ЗА ПИРОГОМ — 3

Напомним, что в предыдущих выпусках мы рассказали о новых возможностях, появившихся в версии 8.0, а также об установке и настройке программы. В третьей, последней части нашего сериала попытаемся ответить на наиболее часто задаваемые по поводу Cakewalk вопросы (своеобразная секция Cakewalk FAQ).

cakewalk

Виктор В. ПУШКАР

***1.** О работе с аудиодорожками, сведении и использовании realtime обработки звука.*

Широко применяемая с середины 80-х спецификация MIDI предусматривает двухэтажную архитектуру звука, где первый этаж — знаковая информация (параметры MIDI-нот и положения контроллеров, — например, модуляционного колеса синтезатора), а второй — информация собственно звуковая. Последняя хранится в памяти синтезатора, сэмплера или проигрывателя волновых форм.

Появившиеся в середине 90-х секвенсоры для работы с волновыми формами тоже используют двухэтажную архитектуру звука. Только «этажами» на сей раз являются записанный в цифровой форме звуковой объект и программа нелинейного монтажа. Преимущество нового оборудования состоит в том, что при работе с ним выбор объекта остается за Вами. Таковым может быть и электрогитара, и саксофон, и пропущенный через фильтры розовый шум. Другое полезное свойство — возможность работы с длинными звуками (до десятков секунд). Партию электрогитары лучше всего играет... правильно, электрогитара. Вам остается оцифровать звук и «вклеить» записанный фрагмент в нужном месте Вашей композиции. (Смотрите также прошлогодний наш материал «Кто такие секвенсоры»).

Уголок **маньяка**

Cakewalk безошибочно распознает обе описанные выше разновидности архитектуры звука. Разве что, проблемы могут начаться у владельцев «укороченных» карт серии *Sound Blaster AWE* и других, ну, очень простых приборов в процессе сведения. Например, звуковая карта откажется одновременно воспроизводить партии из *Sound Font bank* и волновые формы. Или при нормальном воспроизведении всех партий MIDI-дорожки будут звучать слегка «пластмассово», а встроенные в звуковую карту «железные» эффекты реверберации и хоруса при этом тоже особо не исправят положения. (Roxton из Киева, я получил твое письмо. Как поступать в подобных ситуациях, постараюсь подсказать. — *Прим. автора*).

Вы можете сделать повторную запись партии MIDI в виде волновых файлов. Дополнительно обработать последние в волновом редакторе, а при сведении отправить их в realtime-процессор. Делается это достаточно просто. При помощи команды **Mute** отключите все дорожки, кроме одной-двух переписываемых (кнопка **M** в окне ***Track View***). Назначьте еще две свободные дорожки для записи волнового файла (только стереопару!). Затем включайте секвенсор в режиме записи. Во время производства оной желательно также отключить метроном.

Очень похожая процедура — ***Mixdown Audio***. Только в этом случае при сведении в аудиопару, как правило, работают все задействованные в композиции дорожки и устройства real-time обработки звука.

Помните, в Cakewalk 6.0 в меню *«Tools»* были перечислены установленные в машину волновые редакторы? В версии 8.0 взаимодействие с ними организовано иначе. Войдите в *«Tools» — «Export Audio»*. И сохраните записанные дорожки в удобном для Вас месте. После этого файл можно открыть и в волновом редакторе. Проделать с ним несложные манипуляции, в результате которых повысится плотность звука. И отправить обратно в секвенсор. Волновые файлы займут места на диске значительно больше, чем обычные. Но разве для настоящего маньяка это препятствие?

ВЫХОД ИЗ УГОЛКА МАНЬЯКА

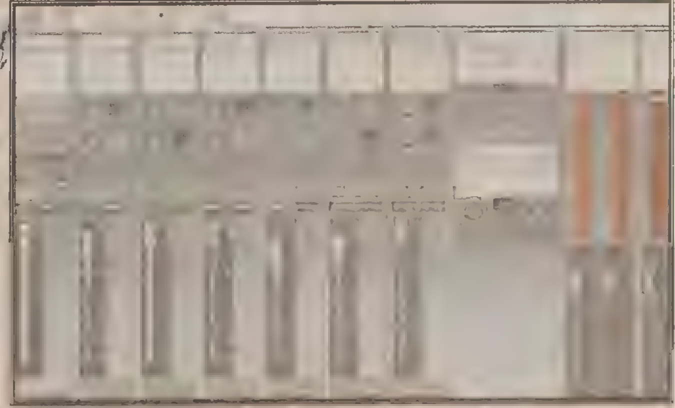
Вернемся к нашим FAQ. Откройте окно ***Console view***. Которое похоже на переднюю панель «железного» микшерного пульта. В Console Вы можете регулировать уровень звука и панораму, отправлять звук в разные аудиовыходы, MIDI-порты или устройства обработки последнего в реальном времени — ревербераторы и прочие спецэффекты. Последние назначаются просто. Нажмите правой клавишей мыши на светлый участок панели, что под надписью ***«Aux»***. Вы увидите полный список установленных в Вашей машине realtime устройств. Выберите нужное. Его панель выводится на экран нажатием мыши на прямоугольник с названием устройства. Засим можете редактировать параметры эффекта.

Переключение ***pre/post*** в окне *Aux* позволяет устанавливать включение эффекта до или после регуляторов уровня (т.е. определяет зависимость уровня отправленного в эффект сигнала от положения «ползунка»). Уровень посылаемого в эффект сигнала, который направляется из индивидуального канала, устанавливается виртуальной «крутилкой», расположенной в верхней части последнего. Таким же образом Вы можете назначить и real-time эффект, применяемый к отдельной звуковой дорожке.

Уголок **звукорежиссера** ИЛИ СВЕДЕНИЕ ЗВУКА ПО-ЧАПАЕВСКИ

Вы прописали все нужные в композиции партии и правильно расположили их во времени. А что дальше? Следующий этап — организовать из них





звуковое поле. Единственное и неповторимое. Именно для этого большинство звукорежиссеров садятся за микшерный пульт.

Для начала расположите дорожки по левой и правой сторонам панорамы; желательно, чтобы положения регуляторов панорамы не повторялись. В том числе, и по «глубине». Партия, которую Вы сильнее отправили в ревербератор, будет восприниматься как расположенная дальше от слушателя. Теперь регулируйте уровни. Начиная с самых низких и наиболее громких партий.

Кто-то из знакомых рассказывал Вам, что голос, бас-гитара и ударные в сведении располагаются строго по центру? Бывает и такое. Только тогда получается монофонический звук. Который практически лишен пространственных характеристик. Как в радиоточке. В связи со сведением звука уместно вспомнить легендарного красного командира Чапаева. Помните, обучая парней основам тактики, он раскладывал на столе картошку? Каждый клубень занимал отведенное ему место. Попробуйте положить картофелины одну поверх другой. Падают, однако...

Примерно то же происходит и со сведенными в одну точку звуковыми объектами. Старайтесь максимально их «раздвинуть». Так, чтобы в фонограмме появился воздух. Например, в сведении, характерном для рока и современного джаза, инструменты ритм-секции (ударные, бас и прочие) оказываются на переднем плане, а голос, синтезаторы и духовые — посредством реверберации в той или иной степени отодвигаются назад.

Начинающим пользователям функциями автоматического перемещения «ползунков» злоупотреблять не советую. Сначала научитесь получать правильный баланс звука в статике. А опытные звукорежиссеры разберутся с автоматизацией и без моей помощи.

Впрочем, готовых рецептов на все случаи жизни не существует. Многие люди, хорошо разбирающиеся в звукорежиссуре, считают это занятие более искусством, чем наукой. Умение слышать самые тонкие нюансы звукового поля, личный слуховой опыт и просто хороший вкус для звукорежиссера важнее, чем знание «железа», психо- и электроакустики. Во многих больших студиях, где процесс звукозаписи организован «настоящим образом», чисто аппаратурные вопросы решает один человек, записывает инструменты — другой, а сводит фонограмму — третий, от чьего профессионализма, по существу, и зависит качество конечного продукта.

ВЫХОД ИЗ УГОЛКА ЗВУКОРЕЖИССЕРА

2. *По поводу поддержки программой нотной записи.*

В версии 8.0 появилась возможность не только записывать и распечатывать ноты (этой опцией обладали многие достаточно старые модели секвенсоров), но и достаточно гибко изменять интерфейс ***Staff view***, прописывать акценты, символы экспрессии, педали, гитарные аккорды в виде символов. Человеку, получившему музыкальное образование, проще поставить в партии несколько акцентов, чем редактировать серию контроллеров в Piano Roll.

Намного более удобны в использовании стали интерфейсы записи барабанных партий ***Percussion Staff*** (пользователь может выбирать между записью на пяти или на одной линейке) и текстов ***Lyrics***.

В верхней части окна ***Staff*** располагается символ страницы с текстом. Нажав на него, Вы вызовете окно ***Layout***. В последнем выбирается тип интерфейса нотной записи, подходящий для разных инструментов, шрифты и т.п. Другое новшество — функция ***Pick Track*** — выбор дорожки, вызываемая нажатием на изображение двух стрелок. Значения остальных символов, как кажется, в дополнительной расшифровке не нуждаются.

Напоследок — маленькие секреты Cakewalk. Очень маленькие. Даже и не секреты вовсе, а — так как-то... По умолчанию, двойной клик мыши на дорожку MIDI открывает последнюю в окне *Piano Roll*. Двойное нажатие мыши на записанный фрагмент Audio позволяет перейти к Audio view. Кликом правой клавишей вызывается меню. Перейдите к ***View Options***; выбранный тип интерфейса вызывается двойным нажатием.

В программе действуют и стандартные «горячие» клавиши Windows. Например, **Ctrl+C** — копировать, или **Ctrl+V** — вставить.

Войдите в меню *«Tools»* — *«Key Bindings»* и установите команды, использующиеся при работе с MIDI-клавиатурой или клавиатурой компьютера.

На этом мы завершаем свой рассказ о Cakewalk Pro Audio 8.0. Основные сведения о программе нами изложены. Остальное Вы можете найти в прилагаемых к Cakewalk «обучалках». Не нашли? Задавайте вопросы. Один из ближайших выпусков мы посвятим ответам на письма читателей. Любой вопрос — любой ответ. Но лучше спрашивайте все-таки о музыкальном «софте» и «железе».

Приятных прогулок за пирогом!

Ян ЭНДРЮ,
ghost
Андрей ЯСЕНКОВ,
(yan_andrew@yahoo.com)



BROOD WAR

ВОИНСКОЕ ИСКУССТВО ПЛЕМЕН

«Чем-то напоминающие зайцев, они мчались на него, забавно подпрыгивая, но если это и была охота, то дичью стал он сам. Он орал им что-то и всаживал заряд за зарядом, с визгом отскакивающие от костяной брони. А потом вдруг наступила тишина, и он понял, что этот день будет последним. Быстрый взгляд на счетчик патронов подтвердил его опасения — там горели нули. Но зерлинги почему-то не атаковали — они стояли, как-то нерешительно переступая с лапы на лапу, и чего-то ждали. Внезапно рядом с плечом, обдав огнем, прошипела дымная полоса ракеты и вонзилась в ближайшего зерга, разорвав того в клочья. А потом и второй превратился в кровавое облако, и пехотинец понял, что на этот раз смерть отступилась.

Kerrigan

Он прошел по противным слизистым лужам вдоль траншеи, и когда нагрудные фонари выхватили из полутьмы вооруженную фигуру, уютно примостившуюся под самой стеной, не смог не спросить ее о том, что мучало его в течение последнего получаса:

— Где подкрепление? — Он орал на фигуру, вкладывая в слова всю накопившуюся ярость. — Где поддержка с воздуха?

Незнакомец покачал головой и поднял вверх указательный палец — там неторопливо поворачивался, обшаривая землю прожекторами, флагманский крейсер командующего».

Хроники далекой войны. Штурм планеты Чар

I. ВМЕСТО ПРЕДИСЛОВИЯ

Думаю, не стоит в который уже раз пересказывать историю создания и развития игровой Вселенной Starcraft'а — большинство читателей наверняка все это знают и неоднократно прошли все этапы поистине эпохальной битвы между тремя практически во всем различающимися расами. А тех, кто лишь сейчас присоединился к нашему празднику, могу только поздравить: Сэр (Миледи), вам очень повезло — вам предстоит встреча с одной из самых лучших современных игр. Вы можете начать с оригинальной версии или же сразу включиться в прохождение грандиозного продолжения, названного разработчиками Brood War — Война племен

Samir Duran

Для начала — немного общей информации.

Brood War — полноценный add-on, а не какой-нибудь пакет дополнительных сценариев, поэтому игра пополнилась новыми территориями и войсками, наделенными новыми же способностями. Говоря о ландшафтах, прежде всего отметим очень красиво прорисованные похожие на земные и ледовые фиолетово-белые пейзажи. И, самое главное, сразу бросается в глаза шпилька, которую Blizzard подсунула West-Wood'у — часть сценариев разворачивается в оранжево-желтых пустынях, более, чем сильно напоминающих Dune'вские территории. Как вам, к примеру, скелет гигантского ворма, законсервированный среди залежей минералов? А шевелящаяся глотка песчаного чудища из шестой серии «звездных войн»? (не расстреливается, уже пробовал. Может, «ядеркой» шарахнуть☺?)

Кроме того, появились новые животные — что-то вроде медведей и гигантских скорпионов, постоянно путающиеся под ногами, и (!) летающие создания, очень напоминающие птеродактилей. Последние заставили меня понервничать. Представляете, строю базу, и вдруг прилетает стая — думал, новые войска зергов обнаружились☺

В общей сложности добавлено двадцать шесть основных этапов кампании (по восемь у протосов и землян, и десять — у зергов) плюс бонусный, весьма загадочный и многообещающий эпизод, активизирующийся, если своевременно закончить предпоследнее задание в кампании зергов. Сразу отметим, что сценарии в игре продуманы просто великолепно



(чего только стоят миссии прорыва с боями к определенному месту или выполнения конкретных задач), сюжет больше не сводится к простому «экономически индустриальному» противостоянию

Но об этом — чуть позже, так же, как и о новых особенностях войск.

II. СЮЖЕТ

Итак, война за господство вступила в новую фазу. Диспозиция сил (многочисленные сюжетные ответвления, типа наборов сценариев *Insurrection*, *Stellar Forces* и *Retribution*, опускаем) такова:

Земная Федерация раскололась на фракции, поддерживающие отношения с зергами или выступающие против них. Один из военачальников, Артур Менгс, возглавивший крестовый поход антизергианцев, заключив договор с протосами, успешно отразил все атаки зергов и основал собственную Империю, что не могло не разозлить землян.

Зерги разгромили войска протосов и заняли их родной мир Аиюр. В процессе сражений им удалось захватить супервоина



землян коммандос Керриган и мутировать ее в Королеву Лезвий. Тем не менее, их супермозг был разрушен пожертвовавшим собой священником протосов Тассадаром, и оставшиеся без пси-руководства зерги оказались далеко не в лучшем положении

Corsair

Бездомные протосы, остатки некогда великой цивилизации, бежали на отдаленную планету Шарукас, где находится великий Темный храм, и, естественно, надеются вернуть былое величие.

С них и начнем, тем более, что разработчики начали четвертый эпизод игры именно с протосов.

III. ПРОТОСЫ

Планета Шарукас в свое время была колонизирована выходцами с Аиюра, но суровый климат отпугнул большую часть поселенцев. И лишь циклопических размеров здание храма Хел'Наг привлекло внимание общины Высших церковников, позже, как вы уже поняли, ставших теми самыми Dark Templar'ами, известными всем геймерам по Starcraft'у. Именно с этой планетой связан последний портал, к которому необходимо пройти в первой миссии. И собственно планета Шарукас станет местом дальнейших сражений, поскольку зерги умудрятся высадиться и там. Единственная надежда защитников на активацию защитного механизма планеты, Темного храма. Единственная беда — два кристалла, способные запустить процесс «чистки». Они практически попали в руки извечных врагов, их необходимо вернуть законным хозяевам. Вот этим и придется заняться, «пощипав» по ходу дела базу землян, — ну, нужно же чем-нибудь поживиться, чего уж там☺.

А поскольку определились новые задачи, то и войска были подвергнуты обновлению. Первыми, естественно, на заметку попали хорошо знакомые нам воины-невидимки *Dark Templar's*. Их нынешние характеристики: щит — 40, жизнь — 80, вооружены мечами (очень острые☺ — 40-49 единиц повреждения) и с помощью магии способны превращаться в тяжело бронированных Dark Archon's, непременно вызывающих у любого живого противника (как ни странно, компьютер нападает на них чуть ли не в последнюю очередь) чувство легкого беспокойства, быстро перерастающего в непреодолимую жажду убийства.

И вот почему. *Dark Archon's* — двоюродные братья всем известных обычных Archon'ов — наделены достаточно хорошей живучестью (щит: 200, жизнь: 25), однако вооружены только магией Именно последний факт и заставляет относиться к ним с опаской — магия Darc Archon's нестандартна. Самая простая Feedback (мана: 40, дальность: 8) действует только на таких же «волшебников», и не только отбирает у противника всю магическую энергию, но и наносит эквивалентное ее запасу повреждение (то-то у меня вражеские протосы мерли, как мухи☺!). Maelstrom Feedback (мана: 100, дальность: 8) попривычнее — всего лишь на время парализует живого врага; но и у этой есть своя специфика: действует не на конкретного противника, а поражает область его местонахождения в целом, затрагивая и прочих присутствующих на данной территории персонажей. Но самая опасная магия — Mind Control (мана: 150+ вся энергия щита, дальность: 6): подвергнувшиеся ее воздействию вражеские кадры беспрекословно перейдут на вашу сторону. Мало того, играя против протосов, в дополнение к «перевербованному» бойцу вы получите подарочек в виде освоенных этим деятелем технологий, не развитых вами ранее. К примеру, лично мне захват вражеского Reaver помимо ценного воина дал еще и возможность строить дополнительные «бомбочки». Кстати, с этой магией связан забавный момент в поединках с живым противником — в вашей власти «завербовать» и нейтральное животное, того же медведя, и «им» спокойно разведывать территорию. Ну, кто, скажите мне, заподозрит в твари бессловесной вражеского «шпиена»☺?

Medic

Третье нововведение в рядах протосов — воздушный диверсант *Corsair*: просто бойцом назвать его трудно (щит: 80, жизнь: 100, атака воздух-воздух: 5-8). Ценность этого приобретения состоит в возможности с его помощью блокировать любые наземные защитные сооружения особым полем — используется магия Disruption Web (мана: 125, дальность: 9). Причем без разницы — «вырубаются» и замирают достаточно надолго и бункеры с пехотой, и колонии спор, и фотонные пушки. По крайней мере, для высадки десанта времени хватает с запасом. К дополнительным плюсам стоит отнести то, что на вооружении у Corsair'a есть пушки с небольшим splash-эффектом, великолепно зарекомендовавшие себя в боях с малогабаритным противником — теми же Scourge's, например. То есть идея понятна — боец обеспечивает воздушное сопровождение и защиту транспортов с десантом или ударных групп прорыва.

Особых тактических изменений в стратегию ведения боев новые юниты не внесли. Разве что, в начале игры марш-бросок Dark Templar'ов против вражеской базы может надолго (или насовсем) отбить у противника охоту с вами связываться (прежде всего это касается землян — они строят турели в последнюю очередь). Другое дело, что очень многие характеристики бойцов и технологий были пересчитаны и сбалансированы (к примеру, вырос запас энергии у Scout), но я думаю, перед запуском игры с сопроводительными файлами стоит ознакомиться детальнее.

Тем более, что, как известно, «на каждую хитрую...» (о, простите! — «на всякого мудреца довольно простоты», конечно же). Поскольку пополнения поступили и к другим расам.



Окончание на стр. 28

С п л е т н и

Компании **Gathering of Developers** и **Take Two Interactive** заключили договор о совместном издании игр для PC и приставок. В частности, Take Two будет осуществлять права издателя в Северной Америке, а также со-публиковать игры в Европе. The Gathering выступит публикатором таких игр от Take Two, как **DarkStone** от *Delphine* и серии *GTA* от *DMA Design* (в том числе и на приставках).

Есть вероятность того, что 31 марта компания **Ripcord Games** самоликвидируется. И значит, прервется разработка целых пяти игр! *Flesh&Wire, New World Order, Majesty: Sovereign of Ardania, Starship Diplomacy* и *Blade Masters* канут в лету.



Компания *A I-Magic* официально сообщила о прекращении работ по созданию стратегии **Theocracy**. Предполагалось, что игра станет аналогом *Caesar*, играющему предстояло возводить города и вести бои в реальном времени. Причины, послужившие основанием для столь решительных действий компании, оглашены не были.

Вслед за Interplay похвасталась своими достижениями *Sierra* — **Half-Life** стал самой быстро продаваемой игрой за всю двадцатилетнюю историю компании. За первые восемь недель продаж куплено более полумиллиона экземпляров.

Might & Magic VII: For Blood and Honor добралась до стадии альфа-тестирования. Финальная версия выходит в конце марта этого года.

Infogrames объявила о временном прекращении работ по созданию авиасимулятора **Fighter Duel 2**. Задержка вызвана желанием разработчиков усовершенствовать «движок» игры.

http://www.freespace2.com/betasignup.cfm — именно здесь проводится бета-тестирование ***FreeSpace2* от *Volution***. А зайдя на сайт *Cavedog* (**http://www.cavedog.com/**), можно узнать, как сподобиться бесплатно поиграть на открытом этой компанией онлайновом сервере *Boneyards* — например, в тот же *Total Annihilation*. Желающие есть?

Ходят упорные слухи о выходе к 23 февраля add-on'а к российскому квесту *ГЭГ*. Называться он будет ***Гарри в отпуске***. На сей раз пингвин покинет героя, посему игра помечена значком 18+. Более подробная информация о ГЭГ+/Гарри в отпуске находится на сайте производителя дисков (**http://www.nd.ru**).



Trecision разыскивает потенциального издателя своей новой игры (ее «рабочее» название — ***WM***). Уже подготовлена демо-версия последней. Судя по ней, WM будет «игрушкой» трехмерной, с использованием скелетной анимации, предусмотрены обсчет в реальном времени неравномерного тумана и света, изменяющиеся текстуры, эффекты с частицами и т.п.



Компания ***Phaeton Entertainment*** наконец-то поделилась более подробной информацией о своем новом 3D-экшне ***Ashes of the Dark Lands***, причем на всеобщее обозрение выставлены даже скриншоты. Играющий сможет выбирать аж из 10 персонажей, исследовать 8 территорий и бороться с 20 видами врагов. Обещают поддержку 3Dfx Voodoo2. Об остальном пока умалчивают.

Фанаты «чистой» игры нижеследующее сообщение могут не читать: речь пойдет о паролях к ***Baldur's Gate***. Итак, чтобы запустить последние, в файл **baldur.ini** (в каталоге с игрой), в раздел [**Game Options**] вписываем пункт **Cheats=1**. После чего в игре нажимаем на *Ctrl-Tab* и вводим коды (регистры — важны):

Cheats:CriticalItems() — получить все необходимые предметы;
Cheats:DrizztDefends() — вызвать на подмогу дружественного воина;
Cheats:DrizztAttacks() — вызвать воина-противника;
Cheats:Midas() — получить 500 золотых;
Cheats:FirstAid() — 5 бутылок healing, 5 antidote, 1 свиток Stone to flesh;
Cheats:CowKill() — вызывает заклинание CowKill (если где-нибудь поблизости есть корова);
Cheats:TheGreatGonzo() — появляются 10 куриц.

Желающие могут предложить свой фэйс для использования компанией *Interplay* в ***Descent 3*** — см. официальный сайт игры.

Вполне возможно, будет создана четвертая инкарнация *Voodoo* — речь идет о чипе, ранее носившем кодовое название ***Rampage***. Обещают: 32Mb памяти, поддержку SLI, возможность наращивать память, более 100 кадров в Quake III 1600x1200. Кстати, на эту весну запланирован выход *TNT 2*: 5 миллионов треугольников в секунду, до 32 Mb памяти, 1920x1200 в True Color при 75Hz, AGP 2X/4X, видеовыход... Поистине, нет пределов совершенству☺.

В настоящее время специалисты компании *BioWare* работают сразу над двумя проектами: продолжением *Baldur's Gate* и новой игрой ***MDK 2***, адаптируемой под две платформы — для PC и DreamCast, самой новой и мощной игровой приставки. Выход MDK 2 запланирован на сентябрь 1999 года.

3 марта должна выйти третья часть самой удачной сказочной turn-base стратегии ***Heroes Might&Magic***. Будем надеяться, что все произойдет, как задумано☺.



Где-то в середине лета с Nintendo 64 на PC будет перенесена суперигра(шутка ли, миллион проданных копий!) ***Mission: Impossible***, созданная *Infogrames*. Сюжет во многом перекликается с событиями одноименного телесериала, из этого же источника заимствован саундтрек игры, без изменений остался облик главных героев. Запланирован выпуск версий для Playstation и Game Boy Color.



В настоящее время компания *Yosemite Entertainment* проводит тестирование сайта **www.middle-earth.com**. Последний посвящен онлайновой игре ***Middle Earth***, созданной по мотивам незабвенного сериала Джона Р. Р. Толкиена. Понятно, что сюжет «игрового» Средиземья будет в точности следовать событиям книги Профессора. Ввиду чего многие «на собственной шкуре» смогут испытать, каково быть участником Великой Битвы☺. Выхода окончательной версии Middle Earth следует ожидать не раньше июня 2000 года.

Демо-версии для всех!

Новые демо-версии:

Deer Hunter II — **ftp://ftp.avault.com/demos/DeerHunter2Demo.exe**;

Piranha — **ftp://ftp.agnfiles.com/game_demos/piranha/Piranha_V03.zip**;

Аллоды II — **http://www.nival.com/Allods2_files_r.htm#DEMO**;

Imperialism II — **http://www.avault.com/perl/demo_temp.asp?genre=strat_turn&game=imperialism2&size=30.16**;

Turok 2 — **http://www.3dfxmania.com/cgi-bin/dl.cgi?ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/games/turok2demo.exe**;

Кроме того, новые ролики:

Tank Racer — **http://www.3dfxmania.com/movies/tankracer.shtml**;

Nocturne (второй) — **ftp://ftp.avault.com/movies/nocturne.zip**;

Expendable — **http://www.3dfiles.com/cgi-bin/dl.cgi?ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/movies/expendable.zip**;

Messiah — **http://messiahworld.telefragged.com/**.

Кстати, уже 12 марта компания *20th Century Fox* обещает выпустить на киноэкраны полнометражный фильм по мотивам космосимулятора ***Wing Commander***.

Патчи, патчи, патчи...

Частичные «обновки» для известных программ:

Klingon Honor Guard — **http://www.microprose.com/corporate-design/techsupport/khg.htm**;

Football Pro 99 (v2.008) — **ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/patches/fb99208.exe**;

Settlers III (v1.25.) — **http://www.settlers3.com**;

Dark Vengance (v1.1) — **ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/patches/dv_patch1.1.exe**.

Также, народными умельцами создан редактор трасс для ***NFS***. Берите на **http://3dracing.allgames.com/just-for-un/nfs3cars/download/utility/t3d.zip**. А вообще, каждый день появляются его новые версии — смотрите на сайте.

Хучм «железо»!

N*vidia* выложила *TNT* и *Riva*- 128-референс-драйверы. Сообщается о 30% выигрыше по сравнению со старыми версиями. Даю координаты нескольких ссылок, но лучше зайдите все же на **http://members.xoom.com/tweak3dmirr/** или на **http://www.oz.net/~dmdj/drivers/** — там громадный пакет драйверов для различных карт.

Riva TNT (Reference) — **http://www.nvidia.com/Marketing/Developer/OpenDrvDwn.nsf/4938fcf0bd98786a882565fb006924e7?OpenView&Start=1&Count=250&Expand=3#3**;

Riva 128/ZX (Reference) — **http://www.3dfxmania.com/cgi-bin/dl.cgi?ftp://ftp.microsoft.com/services/whql/drivers/win98/disply/A37686.exe**.

Мудрость народная

Нужно зажимать мышку, пока это не кончится выделением.
Нужно дважды щелкнуть мышкой по экрану.
Степень свободы зависит от размера жесткого диска.
Когда компьютеру нечего делать, он глючит.
Чем бы дитя не тешилось, лишь бы не ассемблером.
Чем дальше в лес, тем хуже связь.
По команде «Shutdown» наступает утро.
От беспорядочных связей и форматирование не помогает.
Что запишешь, то и сотрешь.
Что лучше: жена или компьютер? — Жена, ей нужно меньше денег.

Собрал Артем ПРИГОРОВ

Разработчики шутят (мрачно!)

Игра ***Jagged Alliance 2*** будет выпущена в мае! Правда, сначала пойдет немецкая версия☺. Почему так, *TopWare Interactive* не объясняет, но выражает уверенность в том, что задержки с распространением игры в других странах не будет. Вероятно, нормальный (хотя бы английский!) релиз мы все увидим ближе к лету, а то и к Новому году. И это ужасно...

Окончание, начало на стр. 24-25



IV. ЗЕМЛЯНЕ

«Согласно вышеозначенным рекомендациям, Экспедиционному флоту Директората Объединенной Земли следует прибыть в Пограничье и ликвидировать диктатуру так называемого Доминиона, созданного мятежником Артуром Менгсом. Находясь в секторах, оккупированных диктатором, при планировании операций необходимо учитывать возможность атаки зергов или протосов»

Хроники далекой войны. Выписки из приказов UED

Именно так начинаются миссии, выполняемые за человеческую расу. Экспедиционный флот прибывает, «наши начинают и выигрывают» (что, согласитесь, естественно). В первом же эпизоде появляется новый герой — ghost Lt. Samir Duran (негр, внешне очень напоминающий молодого Эдди Мэрфи). Кстати, в конце игры выяснится, что не такой уже он и «герой» — но это вы узнаете сами☺. К сказанному могу добавить следующее — накачанный наркотиками молодой (судьба «старого» весьма печальна...) Супермозг зергов (и подчиняющиеся ему ульи) станет слугой землян, у которых после этого в обозримом космосе просто не останется противников.

Понятно, что Мозг будут защищать, ясно, что Доминион Менгса без боя не сдастся. Так что введение новых юнитов пришлось весьма кстати.

Со стапелей Директората в ваше распоряжение поступит *Valkyrie Frigate*, появление которого на полях сражений приведет к завершению пресловутого воздушного превосходства протосов. И вот почему. Тяжело бронированная Valkyrie (жизнь: 200) выпускает по противнику 8 маленьких ракет, неприцельно взрывающихся в квадрате масштабом 3x3 (splash attack); каждый из таких снарядов наносит 5 (max:8) повреждений всему, там находящемуся. Суммарный damage можете подсчитать сами. А теперь представьте несколько Valkyrie сражающихся, скажем, с Carrier'ом протосов, — interceptor's последнего вымирают через пару секунд. Та же ситуация — и с авиацией зергов. А десяток Valkyrie's, прикрываемых наземными войсками — поскольку сами по себе против ПВО противника они беззащитны, — в состоянии контролировать все воздушное пространство (хотя один мой Dragoon полчаса гонял их по всей карте☺);

Valkyrie

Другим нововведением, перевернувшим старые представления о ценности пехотных подразделений землян, стала *Medic* (ах, какая девушка!). Понятно, что сама по себе она опасности не представляет (жизнь: 60, оружия — нет), но зато способена очень быстро вылечивать пехотинцев (магия Heal — 2 hp за единицу энергии, дальность: 2), благодаря же хорошо прописанным скриптам поведения практически не требует управления в бою — сама выбирает пациента, без подсказки сама врачует, вот только любят медики бежать впереди паро..., — то есть, группы пехотинцев. С чем это связано, не понимаю, — постоянно останавливаю группу, а «крестоносцев» увожу в тыл. Кстати, на днях парочка ghost-medic's воевали с танком. По честному, без «невидимости». Как вы думаете, кто выиграл, если потери с моей стороны заключались в 100% запасов энергии и почти всей жизни каждого медика☺? А чего стоит героический прорыв роты пехоты с подкреплением в виде двух эскулапов на строящуюся вражескую базу (в самом начале игры) — полегли, понятно, все, но укрепления были уничтожены!

Другой плюс существования медиков — возможность с их помощью ослеплять противников (магия Optic Flare — мана: 75, дальность: 8), сводя доступный последним радиус поражения к 1 (тот же рукопашный бой). Великолепно срабатывает в отношении всех разновидностей вражеских бойцов, особенно уязвимы Observer's, Science Vessel's и Overmindes.

И последняя, но далеко не худшая способность Medic — возможность снимать «наведенную порчу» (магия Restoration — мана: 50, дальность: 6) — тот же LockDown ghost'ов, собственный Blind и прочая, прочая. Вот только Corsair'овский Disruption Web служителю Гиппократа не под силу — но это, согласитесь, было бы уже слишком.

Из всяческих преобразований возможностей землян стоит отметить еще такие: ядерные ракеты строятся теперь не в пример быстрее, чем в предыдущих версиях, пересчитаны характеристики многих войск, а Goliath — тот просто получил вторую жизнь: появился апгрейд дальности ракет ПВО плюс усилились пушки.

V. ЗЕРГИ

«Супермозг умер — и это мой шанс стать Повелительницей Ульев. И я приложу все силы и использую все возможности, чтобы этого добиться.

И неважно, как это будет выглядеть со стороны»

Хроники далекой войны. Королева Лезвий Керриган

В отличие от StarCraft'а, в Brood War последний эпизод посвящен зергам. А вернее, попыткам всех старых знакомых (Менгса, Райнора и т.д.), на голову разбитых в битвах в предыдущих эпизодах, вернуть хоть что-то из прошлой жизни. Держи карман!. Они даже не подозревали, что их беспощадно использует Королева Лезвий Керриган, освободившаяся от пси-контроля безвременно погибшего Сверхмозга и теперь стремящаяся подчинить себе все Ульи. Что, собственно, и придется сделать вам, а по ходу разнести в клочья всех остальных противников, начиная, в первую очередь, с флота UED, как бы мы ни болели за него





в предыдущем эпизоде. Ибо таковы правила — побеждает последний, кто остался на ногах к концу раунда☹. Да, Керриган помогает ее новоприобретенный друг (у-у, шакал, и этот имеет собственные интересы, о которых никто и не догадывается — а о ком идет речь, не скажу, сами узнаете☺).

Dark Archon

Итак, битвы разгораются, вовлекая нас в головокружительные хитросплетения сюжетных ходов игры. И понятно, раз уж раздаривают новые игрушки, то их явно запасли на всех. В том числе, и на зергов.

Если протосам и землянам достались принципиально новые юниты, то зергам с их биотехнологией положено дать нечто иное — мутации. Оно и понятно, зачем нам новые войска, нам разобраться бы со старыми.

Первым идет «ответ» зергов на активизировавшуюся пехоту землян, укрепленную штатом медиков и Dark Templar'ами — подземная передвижная установка *Luker* (жизни:125, тяжелая броня, удар: 20-26 на каждый шип в линии). Таковые производятся из hydralisk'ов, достаточно быстро и дешево (газ:100, м: 50), и очень полезны. Хорошо привести с десантом на вражескую базу, и тут же зарыть (про запас☺). Также рекомендую закопать по паре штук на каждом из танкоопасных направлений, — перед защитными колониями собственной базы. Правда, компьютер свои танки выстраивает вне радиуса поражения, потом применяет магию радара и «выносит» ваших Luker'ов с трех выстрелов. А мы в ответ в местах возможной дислокации чужих танков зарываем парочку зерлингов. И что самое забавное — в поединке зерлинг-танк побеждают слабые и маленькие зерлинги, потому что по small units танк бьет в полсилы, а они — по полной. Кстати, такая же история и с Archonghost, но там все происходит немного по-другому. Сами догадаетесь?..

Дополнительный апгрэйд у mutalisk'ов — тяжелобронированный *Devourer* (жизнь: 250, удар: 25-31 + повреждения от кислоты). Этот проходит по линии воздушного противодействия врагу, поскольку массированная атака нескольких Devourer's сметает защиту противника как ураган — колосья. Если mutalisk's аккуратно выстроены в ряд, у равного количества Valkyrie's может не хватить сил пробить этот заслон.

Devourer

Да, еще одно замечание. Devourer — самый красивый воин игры. Наверное, художник был поклонником зергов, поскольку анимация Luker тоже весьма забавна — этакий паучок.

И последнее. Ultralisk'и получили пару дополнительных улучшений — скорости и брони, в результате чего стали самыми смертоносными наземными бойцами Brood War. Зерлинги тоже усилились и убыстрились (хотя это и не описывается в руководстве, но замечательно ощущается в процессе прохождения). Hydralisk'и перестали быть главной опорой армии зергов — выгоднее построить ultralisk'а. И вообще, игра действительно сильно изменилась — к очень многим вещам приходится привыкать заново, а опыт прежних боев, добытый с кровью лично выращенных воинов, увы, уже не показатель. Что делать, прогресс☺...

VI. ПОСЛЕСЛОВИЕ

Говоря об особенностях мультиплеера, отмечу тот факт, что наконец-то (это было еще в старых патчах к StarCraft'у, но, возможно, не многие имели возможность их поставить) в режиме «Free For All» каждый сражается за себя, и вполне можно позабавиться, приведя погоню в лагерь противника, а потом ликвидировать и выживших.

О дополнительном add-on'е разработчики пока что молчат. Так же, как и о StarCraft 2. Но мне почему-то кажется, что такой проект уже задуман. Ведь не зря же в «бонусном» уровне Samir Duran заявлял примерно следующее:

«Да, я провел исследования ДНК зергов и протосов. Да, я нашел, в чем состоит различие между ними и понял, по какому принципу они работают. Да, я смог вырастить гибрид, обладающий способностями и свойствами обоих. И — да, ты можешь убить меня сейчас, но знай — сотни капсул разбросаны по мирам, и ты не сможешь уничтожить их все до единой. И придет день, когда капсулы откроются, и новая раса станет господствовать во Вселенной».

Удачи вам!

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Кол.
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры Socket 7			
200MMX/32/3.2/4	359	1579,6	4
200MMX/32/3.2/4/CD/Sound	415	1826	4
AMD-K6-II-300/32/3.2/4	430	1892	4
6x86MX-PR300-512-16-	485	1940	8
AMD-K6-II-300/32/3.2/4/CD/	489	2151,6	4
K6-II-266-512-16-3.2Gb-PCI	490	1960	8
K6-II-266-512-32-3.2Gb-PCI	515	2060	8
6x86MX-PR300-512-32-	530	2120	8
K6-II-266-512-32-3.2Gb-PCI	535	2140	8
6x86MX-PR300-512-32-	545	2180	8
IDT 200MMX/16/2,1/1-4Mb/	552	2318,4	10
K6-II-300-512-32-4.3Gb-AGP	590	2360	8
K6-II-350-512-32-3.2Gb-AGP	595	2380	8
K6-II-266-512-64-4.3Gb-PCI	600	2400	8
AMD K6-II-266/32/2,1/4Mb/	633	2658,6	10
K6-II-333-512-64-6.4Gb-AGP	665	2660	8
K6-II-350-512-64-6.4Gb-AGP	675	2700	8
AMD K6-II-266/32/2,5/4Mb/	699	2935,8	10
AMD K6-II-350/32/5,1/4Mb/	836	3511,2	10
Компьютеры Slot 1			
PII Celeron 300A/32/3.2/4	419	1843,6	4
PII Celeron 333/32/3.2/4	434	1909,6	4
PII Celeron 300A/32/5.1/4	459	2019,6	4
PII Celeron 333/32/5.1/4	469	2063,6	4
PII Celeron 300A/32/3.2/4/CD/	484	2129,6	4
PII Celeron 333/32/3.2/4/CD/	499	2195,6	4
PII Celeron 300A/32/4.3/4/CD/	507	2230,8	4
PII Celeron 300A/32/5.1/4/CD/	515	2266	4
PII Celeron 333/32/5.1/4/CD/	534	2349,6	4
Pentium II 333/32/3.2/4	539	2371,6	4
PII Celeron 366/32/3.2/4/CD/	547	2406,8	4
300A/EX/32MB/HDD3,2/ATI	565	2429,5	1
333/EX/32MB/HDD3,2/ATI	573	2463,9	1
CELERON 300-32-3.2Gb-AGP	575	2300	8
300A/EX/32MB/HDD4,3/ATI	580	2494	1
PII Celeron 366/32/6.4/4/CD/	582	2560,8	4
333/EX/32MB/HDD4,3/ATI	588	2528,4	1
CELERON 300A-32-4.3Gb-	595	2380	8
CELERON 300-32-3.2Gb-AGP	595	2380	8
PII Celeron 400/32/4.3/4/CD/	595	2618	4
Pentium II 333/32/3.2/4/CD/	599	2635,6	4
CELERON 300A-32-3.2Gb-	600	2400	8
Pentium II 333/32/4.3/4/CD/	609	2679,6	4
CELERON 300A-32-4.3Gb-	615	2460	8
PII Celeron 400/32/5.1/4/CD/	617	2714,8	4
366/ZX/32MB/HDD3,2GB/ATI	618	2657,4	1
CELERON 300A-64-3.2Gb-	630	2520	8
300A/EX/64MB/HDD4,3/ATI	632	2717,6	1
366/ZX/32MB/HDD4,3GB/ATI	632	2717,6	1
333/EX/64MB/HDD4,3/ATI	641	2756,3	1
CELERON 300-64-3.2Gb-AGP	645	2580	8
400/ZX/32MB/HDD3,2GB/ATI	658	2829,4	1
CELERON 333-64-4.3Gb-AGP	675	2700	8
Pentium II 333/64/6.4/4/CD/	675	2970	4
CELERON 300A-64-6.4Gb-	680	2720	8
366/ZX/64MB/HDD4,3GB/ATI	685	2945,5	1
Pentium II 300A Celeron/EX/	688	3027,2	3
CELERON 333-64-6.4Gb-AGP	690	2760	8
Pentium II 333 Celeron/EX/	692	3044,8	3
Pentium II 333/64/6.4/8/CD/	699	3075,6	4
PII333-EX-32-3.2Gb-AGP	710	2840	8
PII333-EX-32-4.3Gb-AGP	715	2860	8
PII333-LX-32-3.2Gb-AGP	720	2880	8
Pentium II 350/64/5.1/ATI-	725	3190	4
P-II-333/LX/64MB/HDD 3,2GB/	726	3121,8	1
400/ZX/64MB/HDD4,3GB/ATI	726	3121,8	1
Pentium II 300A Celeron/EX/	736	3238,4	3
Pentium II 333 Celeron/EX/	740	3256	3
P-II-333/LX/64MB/HDD 4,3GB/	741	3186,3	1
400/ZX/64MB/HDD6,4GB/ATI	743	3194,9	1
PII350-ZX-32-3.2Gb-AGP	745	2980	8
PII-333 Celeron/32/3,2/4Mb/	755	3171	10
P-II-333/LX/64MB/HDD6,4GB/	758	3259,4	1
PII350/BX/64MB /HDD4,3GB/	769	3306,7	1
Pentium II 350/64/6.4/ATI-	769	3383,6	4
PII333-LX-64-4.3Gb-AGP	785	3140	8
Pentium II 300A Celeron/BX/	785	3454	3
PII350/BX/64MB /HDD6,4GB/	787	3384,1	1
Pentium II 333 Celeron/BX/	789	3471,6	3
PII333-LX-64-6.4Gb-AGP	800	3200	8
PII350-BX-64-3.2Gb-AGP	810	3240	8
PII350-ZX-64-4.3Gb-AGP	825	3300	8
PII350-BX-64-6.4Gb-AGP	840	3360	8
PII350/BX/64MB /HDD10,2GB/	841	3616,3	1
Pentium II 400/64/5.1/4/CD/	869	3823,6	4
Pentium II 333/BX/6.4Gb/64/	889	3911,6	3
PII-333 Celeron/32/5,1/4Mb/	891	3742,2	10

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Кол.
Pentium II 400/64/6.4/8/CD/	899	3955,6	4
PII400/BX/64MB /HDD6,4GB/	957	4115,1	1
PII400-BX-64-3.2Gb-AGP	960	3840	8
PII400-BX-64-6.4Gb-AGP	990	3960	8
PII400/BX/64MB /HDD8,4GB/	995	4278,5	1
PII-333/32/6,4/4Mb/CD34x/	1002	4208,4	10
Pentium II 350/BX/6.4Gb/64/	1009	4439,6	3
PII400/BX/64MB /HDD10,2GB/	1011	4347,3	1
PII-350/64/6,4/4Mb/36x/	1074	4510,8	10
PII450-BX-64-6.4Gb-AGP	1200	4800	8
Pentium II 400/BX/6.4Gb/64/	1279	5627,6	3
Pentium II 400/BX/6.4Gb/128/	1477	6498,8	3
PII-400/64/8,4/16Mb/40x+ДУ/	1637	6875,4	10
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
Cooler Thermal Manager	3	12	5
CPU IDT 200 Mhz MMX	42	176,4	10
IDT C6 P200	43	184,9	1
IDT 200	44	176	5
Pentium II 300 Celeron BOX	55	236,5	1
IBM M2-PR233 MMX	60	240	5
CPU AMD K6-2-266 (3D)	67	281,4	10
CPU AMD K6-2 266	67	281,4	7
CPU CELERON 300A	70	294	7
AMD K6II-266	71	284	5
Celeron 300A 128cash box	72	288	5
CPU Intel PII-300A Celeron	73	306,6	10
CPU CELERON 300A	75	315	7
Pentium II 300A-128c Celeron	76	326,8	1
CPU CELERON 333	80	336	7
CPU AMD K6-2-300 (3D)	85	357	10
Pentium II 333-128c Celeron	85	365,5	1
CPU AMD K6-2 300 (100MHz)	89	373,8	7
CPU Intel PII-333 Celeron	90	378	10
CPU Intel PII-333 Celeron BOX	92	386,4	10
PII 300A Celeron	92	404,8	3
CPU AMD K6-2-333 (3D)	94	394,8	10
Celeron 333A 128cash box	95	380	5
CPU AMD K6-2-333 (3D)	96	403,2	10
CPU AMD K6-2 333 (95MHz)	96	403,2	7
PII 333 Celeron	100	440	3
AMD K6II-300	105	420	5
CPU AMD K6-2 350	107	449,4	7
CPU AMD K6-2-350 (3D)	109	457,8	10
CPU CELERON 366 BOXPPGA	110	462	7
Pentium II 366A-128c Celeron	110	473	1
CPU CELERON 366 BOX	115	483	7
AMD K6II-350	117	468	5
Pentium II 366-128c Celeron	119	511,7	1
CPU AMD K6-2 366	131	550,2	7
CPU AMD K6-2 380	148	621,6	7
Pentium II-333Box	165,5	711,65	1
CPU AMD K6-2 400	175	735	7
CPU PENTIUM II 333 BOX	185	777	7
Pentium II 333, 512 Kb, Box	195	780	5
PII 333	198	871,2	3
Pentium II 350, 512 Kb, Box	212	848	5
CPU PENTIUM II 350 BOX	215	903	7
Pentium II-350Box	218	937,4	1
PII 350	218	959,2	3
Pentium II 400, 512 Kb, Box	363	1452	5
PII 400	363	1597,2	3
CPU Intel Pentium II 400 BOX	369	1549,8	10
Pentium II-400Box	369	1586,7	1
Pentium II-450Box	572	2459,6	1
Модули памяти			
SOJ 512kB	2	8,4	10
4Mb EDO	8	35,2	3
SIMM 8Mb EDO	13	54,6	10
SIMM 8 Mb EDO HYNDAI 60 ns	13	54,6	7
SIMM 8 Mb EDO SPEC 60 ns 4	13	54,6	7
8Mb EDO	14	61,6	3
SIMM 8 Mb EDO PACCOM	15	63	7
SIMM 8 Mb FPM LGS 60 ns 16	15	63	7
DIMM 16Mb SDRAM 10 ns	27	113,4	10
SIMM 16Mb EDO	30	126	10
16Mb SDRAM	32	140,8	3
SIMM 16 Mb FPM PACCOM	38	159,6	7
SIMM 16 Mb EDO PACCOM	40	168	7
DIMM 32Mb SDRAM 10 ns	46	193,2	10
SDRAM 32Mb PC-100	46	193,2	9
DIMM 32Mb SDRAM 10ns PC	47	197,4	10
32Mb EDO	48	211,2	3
32Mb SDRAM	48	211,2	3
SDRAM 32Mb PC-100	49	196	5
SDRAM 32Mb PC-100	49	245	4
SDRAM 32Mb PC-100	53	222,6	7
SIMM 32 Mb EDO NEC 60ns 4	62	260,4	7

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Кол.
SIMM 32 Mb FPM PACCOM	75	315	7
DIMM 64Mb SDRAM 10ns PC	89	373,8	10
SDRAM 64Mb 10nsPC-100	94	376	5
SDRAM 64Mb PC-100	94	394,8	9
SDRAM 64Mb 10nsPC-100	94	470	4
SDRAM 64Mb PC-100	100	420	7
SDRAM 64Mb PC-100 ECC	122	512,4	7
DIMM 128Mb SDRAM 10ns	175	735	10
SDRAM 128Mb PC-100 ECC	245	1029	7
Материнские платы			
MB SOLTEK SL-53E5 VIA VPX	51	214,2	7
SYLVERSTARVPX(w/sound),	56	224	5
MB INTEL AN440TX, 3D Sound,	59	247,8	7
MB SOLTEK SL-54U5 VIA	68	285,6	7
SilverStar MVP-3,512c,AGP	68	292,4	1
SilverStar 440LX, AT	73	313,9	1
CHAINTECH5AGM2	75	300	5
MB SOLTEK SL-61D 440LX AT	75	315	7
MB MSI 5169 AGP, 100MHz,	76	319,2	7
SST5701 PII LXbaby AT	79	316	5
MB SOLTEK SL-67C VIA PRO	80	336	7
MB SOLTEK SL-67C-W VIA	81	340,2	7
ASUS P2B,INTEL	83	348,6	10
Chaintech LX 6LTM2	83	365,2	3
FIC VL503+ MVP3 512c	85	340	5
Micro Star 440LX,MS-	85	365,5	1
Micro Star 440LX,MS-	85	365,5	1
Chaintech EX 6ESA2 with	88	387,2	3
ASUS P5A-B,ALI Aladin	92	386,4	10
SilverStar 440BX, AT	93	399,9	1
INTEL PII440Lx, AGP, ATX,	98	411,6	10
MB SOLTEK SL-62B 440BX AT	100	420	7
ASUS P2L-B,INTEL 440LX,	103	432,6	10
ASUS P2L97,INTEL 440LX,	107	449,4	10
Micro Star 440EX,MS-	115	494,5	1
Micro Star 440EX,MS-6126,w/	120	516	1
CHAINTECH6BTM i440BX	123	492	5
Chaintech BX 6BTM0	123	541,2	3
Intel Seattle 440BX,AGP	132	567,6	1
Micro Star 440EX,MS-6140,w/	135	580,5	1
ASUS P2B-B,INTEL 440BX,	139	583,8	10
MB ASUS P2B PII, AGP, ATX	143	600,6	7
ASUSP2B PII AGP ATX	147	588	5
MB ASUS P2B-F PII, AGP, ATX	148	621,6	7
ASUSP2B-F PII AGP ATX	151	604	5
MB MSI 6147 i440BX+Sound,	152	638,4	7
Micro Star 440EX,MS-6147,w/	160	688	1
MB ASUS P2B98-XV PII, AGP	185	777	7
Micro Star 440BX Dual,MS-	327	1406,1	1
Накопители			
Жесткие диски IDE			
2,1Gb FUJITSU,UDMA	119	476	5
HDD 3.2 Gb FUJITSU MPC3032	122	512,4	7
3,2FUJITSU	124	496	5
HDD 3,2Gb Fujitsu UDMA-33	124	533,2	1
HDD 3.2 Gb IDE FUJITSU	125	525	9
HDD 3.2 Gb IDE MAXTOR	125	525	9
3,2Gb FUJITSU MPC3032	126	529,2	10
HDD 4,3Gb Fujitsu UDMA-33	134	576,2	1
4,3FUJITSU	137	548	5
HDD 4.3 Gb MAXTOR Diamond	138	579,6	7
Fujitsu 3.2Gb UDMA	138	607,2	3
4,3Gb FUJITSU MPC3043	139	583,8	10
HDD 4.3 Gb IDE FUJITSU	139	583,8	9
HDD 4.3 Gb FUJITSU MPC3043	140	588	7
HDD 6,4Gb Fujitsu UDMA-33	144	619,2	1
HDD 6.4 Gb FUJITSU MPC3064	146	613,2	7
6,4Gb FUJITSU MPC3064	152	638,4	10
5,2 Gb Quantum FB EI	154	616	5
HDD 6.8 Gb MAXTOR Diamond	160	672	7
6,4Gb IBM UDMA	162	648	5
HDD 8,4Gb Fujitsu UDMA-33	163	700,9	1
HDD 6,4GbIBM Cache 512	163	700,9	1
6,4Gb QUANTUM FB-EX	164	688,8	10
6,4Gb IBM DTTA350640	165	693	10
Quantum 6.4Gb EX UDMA	166	730,4	3
Fujitsu 6.4Gb UDMA	169	743,6	3
HDD 8.4 Gb FUJITSU MPC3084	170	714	7
8,4Gb FUJITSU MPC3084	179	751,8	10
HDD 10,2Gb Fujitsu UDMA-33	193	829,9	1
HDD 10,2 Gb FUJITSU	195	819	7
HDD 8,4GbIBM Cache 512	195	838,5	1
8,4Gb FUJITSU UDMA	197	788	5
8,4Gb IBM UDMA	197	788	5
10,2Gb FUJITSU	210	840	5
HDD 10,1GbIBM Cache 512	228	980,4	1
Quantum 10.2Gb EL UDMA	235	1034	3
HDD 7.5 Gb MAXTOR Diamond	240	1008	7

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Кол.
Жесткие диски SCSI			
4,3 Gb IBM,U WSCSI(68p)	255	1020	5
4,5Gb IBM DDRS 34560 RPM	310	1302	10
HDD 4.3 Gb UW SCSI IBM	310	1302	9
HDD 4,5Gb Fujitsu UWSCSI	310	1333	1
HDD 9.3 Gb UW SCSI IBM	530	2226	9
Прочие			
Диск MO SONY 230 Mb	6,5	26	5
ZIP disk 100Mb	10,5	42	5
Диск для MitsubishiLS120	11,5	46	5
FDD 3,5"ALPS	15,3	64,26	7
1.44Mb 3.5"	17	74,8	3
CD-ROM 16x Sony	36	151,2	7
16x SONY	42	168	8
CD-ROM 32x SAMSUNG	46	193,2	7
CD-Rom 34 Mitsumi	47	197,4	9
CD-ROM Samsung 32x (Play	48	201,6	10
CDx32 Samsung	48	206,4	1
CD-ROM BTC 36x	49	215,6	3
32x Samsung	51	204	8
CD-ROM BTC 40x	51	224,4	3
CD drive 36 PHILIPS	55	220	5
CD-ROM ASUS 34x (Play But)	57	239,4	10
CD-ROM Creative/ Panasonic	57	239,4	10
CD-ROM 36x CREATIVE	58	243,6	9
CD drive 36Speed Creative д/у	59	236	5
32x Creative w/RC	60	240	8
CD-ROM 36x ASUS	60	252	7
CD-ROM 36x CREATIVE	60	252	7
CD drive 36 ASUS (R)	63	252	5
CD-ROM Creative 36x INFRA-	63	264,6	10
36x Creative w/RC	65	260	8
CD drive 40Speed Creative д/у	65	260	5
CD-ROM Creative 40x Infra-	69	289,8	10
CD-ROM 40x ASUS	69	289,8	7
CD-Rom 40 Creative	69	289,8	9
ZIP Drive 100Mb int.IDE	87	348	5
CDx36 Pioneer SCSI	112	481,6	1
DVD-ROM Hitachi 2x/20x	120	504	7
Panasonic2XDVD	135	540	5
MO3,5" Fujitsu EIDE 230Mb int	198	792	5
Creative 2*20 DVD	220	880	5
MO3,5"Fuj. IDE 640Mb int	290	1160	5
CD/Rw IDE int. Philips 6x/2x/2x	295	1268,5	1
MO3,5"Fuj.MCC3064 SCSI	298	1192	5
CD-RW Traxdata2"2"6 IDE int	302	1208	5
CD-RW Traxdata2"2"6 SCSI	318	1272	5
CD/Rw SCSI int. Philips 6x/2x/	320	1376	1
MO3,5"Fuj.MCB3064 SCSI	325	1300	5
MO Fujitsu 640 Mb SCSI Ext.	335	1440,5	1
MO Fujitsu 640 Mb SCSI int.	340	1462	1
MO3,5" SCSI 640Mb	345	1380	5
CD-RW Traxdata2"2"6 SCSI	370	1480	5
CD-R TEAC CD-R55 SCSI x4	505	2121	7
Контроллеры			
Tecram 390U PCI SCSI-2 w	67	268	5
Tecram 390F PCI UWSCSI w	117	468	5
Mylex DAC960PG-1-4Mb PCI	850	3570	9
Mylex DAC960PG-3-4Mb PCI	950	3990	9
Mylex DAC960PJ-2-8Mb PCI	1210	5082	9
Mylex DAC960PJ-3-8Mb PCI	1310	5502	9
Multimedia			
LABTEC LCS2612 20W	0	0	9
LABTEC LCS3210 20W	0	0	9
Наушники С-105 Labtec	5,1	21,42	9
Микрофон	7	29,4	9
Mic Blaster Creative (микро-	8	33,6	10
Гарнитура Verbatim	8	33,6	9
PRIMAX 90 W PMPO	9,5	39,9	9
Speaker BTC 100W	11	46,2	7
Speaker SX-386 120W	11	46,2	7
Primax2x90WPMPO	13	52	5
Колонки SU-99	14	58,8	9
Speaker PRIMAX	15	63	7
ESS 1868	15	63	9
Звуковая карта Opti 16 bit	15	63	9
Звуковая карта AZTECH 16 bit	15,5	65,1	9
Sound Aztech SC16-3D	16	67,2	7
Radio Card FM AZTECH	18	75,6	7
Sound Trident Q3D PCI	19	79,8	7
Speaker BTC 180W	19	79,8	7
FM TunerAims	22	92,4	9
Sound Aztech PCI 64-Q3D	23	96,6	7
Radio Track	25	100	5
PRIMAX 120 W PMPO	25	105	9
Primax2x120WPMPO,DTK699	28	112	5
Speaker BTC 200W Surround	28	117,6	7
Creative SB32 Ensoniq PCI	28	117,6	9
Speaker PRIMAX	29	121,8	7

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
SB Creative Ensonic PCI 32	30	120	5
LABTEC LCS1030 10W	30	126	9
PRIMAX 240 W PMPO	33	138,6	9
Sound Aztech PCI SC338-A3D	34	142,8	7
Speaker LABTEC LCS1016 4W	36	151,2	7
Creative SB64 PCI	36	151,2	9
SB Creative 64 PCI	37	148	5
CREATIVE SB PCI 64 Ensonic	37	155,4	10
CREATIVE Vibra 16 bit	39	163,8	9
SB Creative Vibra 16B +	40	160	5
CREATIVE Vibra 16 bit with FM	40	168	9
Primax2x240WPMPO	42	168	5
CREATIVE SB16 Vibra+FM-	43	180,6	10
Sound CREATIVE AWE 64	43	180,6	7
Subwoofer Green Wave V-	45	189	7
CREATIVE SB AWE64 Value	46	193,2	10
PRIMAX 300 W PMPO	49	205,8	9
PRIMAX SubWoofer 3D	49	205,8	9
Creative SB128	50	210	9
Speaker LABTEC LCS1030	53	222,6	7
Speaker PRIMAX	60	252	7
Speaker PRIMAX SubWoofer	61	256,2	7
LABTEC LCS1024 10W	63	264,6	9
LABTEC LCS2420 20W	63	264,6	9
Speaker LABTEC LCS1024	70	294	7
Speaker LABTEC LCS1224	70	294	7
Speaker LABTEC LCS2420	72	302,4	7
Speaker LABTEC LCS1040	75	315	7
CREATIVE AWE 64 Gold	75,5	317,1	9
LABTEC LCS3010 20W	76	319,2	9
Speaker LABTEC LCS3010	77	323,4	7
Creative SB Live!	79,5	333,9	9
CREATIVE Live Value (OEM)	82	344,4	10
Sound CREATIVE LIVE VALUE	94	394,8	7
SB Creative Live Value	98	392	5
Aims TV Tuner with FM	110	462	9
Creative PC Works 4+1	139	583,8	9
CREATIVE Live (RETAIL)	185	777	10
Sound CREATIVE LIVE RETAIL	193	810,6	7

Видеокарты

S3 TRIO 64 V2,1MB up to 2MB	16,5	70,95	1
s3 Trio V2/DX 1MB	20	88	3
S3 VIR 3D DX375	23	92	5
S3 Virge 4Mb DX	24	103,2	1
s3 Virge DX 4Mb	25	110	3
S3 Virge 4Mb PCI	27	113,4	9
S3 GX2 TV-out+cable SGRAM	30	120	5
S3 Virge4Mb GX/AGP w/TV out	30	129	1
CEATIVE G.B.Exxtreme 4Mb	32	134,4	10
s3 Virge GX 4Mb AGP	32	140,8	3
Видеокарта ATI 2 Mb PCI	37	155,4	9
Видеокарта ATI 4 Mb AGP	40	168	9
2X SIS w/DVD soft SGRAM 4M	41	164	5
ASUS AGP-V 1326	42	176,4	10
I740 3D 2X AGP 8Msdram w/	43	172	5
ATI 3D RageII 4M AGP 418030	44	176	5
DIAMOND Stealth 3D 4000	49	205,8	9
ATI Xpert@Work98 AGP 8Mb	55	236,5	1
SVGA ASUS AGP-V3000 4Mb	60	252	7
3Dfx PCI 6Mb Power Color	60	264	3
ASUS AGP-V3000 4Mb Retail	63	264,6	10
S3 SAVAGE 128b 8Mb sdram	70	280	5
ASUS AGP-V3000 4Mb, TV IN/	72	302,4	10
SVGA ASUS AGP-V3000 4Mb,	73	306,6	7
ASUS V3000 AGP Tvin,out	75	300	5
S3 Savage 8Mb AGP	77	323,4	9
ASUS AGP-V3000ZX 8Mb	78	327,6	10
SVGA ASUS AGP-V3400ZX	80	336	7
ATI Xpert @Play 8MbAGP	84	361,2	1
ATI TV-tuner,SECAM,Teletext	84	361,2	1
SVGA ASUS AGP-V3100 8Mb	88	369,6	7
Matrox Mistique-220 4Mb PCI	90	378	9
SVGA ASUS AGP-V3400ZX	91	382,2	7
V3000 Riva128ZX 4M AGP Tv-	94	376	5
TV Tuner Extreme+FM+V	109	436	5
SVGA ASUS AGP-V3200	115	483	7
3DFX Banshee 16M sdram	118	472	5
CEATIVE G.B.Banshee 16Mb	120	504	10
ASUS RIVA TNT 8Mb	122	488	5
Rage PRO All-in-Wonder AGP	126	504	5
CEATIVE Riva TNT 16Mb AGP	127	533,4	10
SVGA ASUS AGP-V3400TNT	135	567	7
Creative Banshee 16Mb AGP	135	567	9
ATI All-in-Wonder TV tune	135	580,5	1
ASUS AGP-V3400 TNT 16Mb	139	583,8	10
Creative Riva TNT 16MB OEM	140	602	1
SVGA ASUS AGP-V3400TNT	155	651	7
SVGA ASUS AGP-V3400TNT	160	672	7
Banshee 16Mb AGP	170	748	3
SVGA ASUS AGP-V3400TNT	180	756	7
DIAMOND Viper V550 AGP	202	848,4	9

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код

Мониторы

Mono SVGA TVS 14" LR	80	352	3
14" LICOM 1024x768@75Hz	129	541,8	10
14" ADLAS	130	520	5
14" DAEWOO 431	132	554,4	10
14" ADLAS, 0,28, MPR II	133	532	5
14" DAEWOO 431	133	532	5
14" Li Com	134	589,6	4
Valiance 14", Digital	135	594	3
14" Optiuest Q41	136	544	5
Monitor 14" HYUNDAI HL4848F	138	579,6	7
14" Samsung 410b digital, NEW	145	609	10
14" 400b,digital	145	623,5	1
SAMSUNG SyncMaster 410B	148	621,6	9
Monitor 14" SAMSUNG 410b	151	634,2	7
15" DTS 1024x768 NI	159	683,7	1
15" Passo	166	664	5
15" DTR 0.28,MPR II,тр.Toshiba	170	680	5
15" DAEWOO 518B	175	735	10
15" DTR (Toshiba)	179	787,6	4
CTX 15" (TOSHIBA)	180	756	9
DeluxScan 5870C, 15"	180	792	3
15" Huyndai	185	814	4
15" Samsung Syncmaster	194	814,8	10
15" 510S+ 0,28 LR NI,Digital	195	838,5	1
Monitor 15" PANASONIC S50	198	831,6	7
15" LG 57I 5 TCO 95	199	835,8	10
SAMSUNG SyncMaster 510S	199	835,8	9
15" LG 57i	199	875,6	4
15" Samsung 510s	199	875,6	4
15" LG 57m, 0.28 LR	203	872,9	1
15" LG 57M multimedia	205	861	10
Monitor 15" SAMSUNG 510s	206	865,2	7
Monitor 15" PANASONIC P50	215	903	7
15" 510BT, 0.28 LR NI,OSD	229	984,7	1
15" Samsung Syncmaster	231	970,2	10
15" Samsung 510b	235	1034	4
15" ViewSonic G653	240	1056	4
SAMSUNG SyncMaster 510B	244	1024,8	9
Monitor 15" SAMSUNG 510b(T)	245	1029	7
Sony 0,26 CPD-105F OEM	260	1144	3
17" Passo	265	1060	5
15" 500PT 0,28 LR NI,Digital	270	1161	1
17" DELL TCO,95	293	1172	5
CTX 15" Trinitron	295	1239	9
17" DELL TCO,95	298	1192	5
17" DELLD1028LR, TCO95	299	1196	8
15" SONY 100ES 0.25	299	1315,6	4
17" DTR (Toshiba)	299	1315,6	4
17" Hundai	305	1342	4
DeluxScan 7770RD, 17" Dream	310	1364	3
17" 700S+ 0,28 LR NI,Digital	348	1496,4	1
SAMSUNG SyncMaster 710S	359	1507,8	9
Samsung 710S 17"	370	1628	3
15" SONY 100GST TCO-	385	1540	5
17" PanasyncSL70	473	1892	5
17" 700P+ 0,28 LR NI,Digital	500	2150	1
17" SONY 203FT 0,25,	520	2236	1
SAMSUNG SyncMaster	535	2247	9
17" ViewSonic	635	2730,5	1
19" 900P,LR NI,OSD	640	2752	1
19" V95,1600x1280@77Hz	640	2752	1
CTX 17" Trinitron	685	2877	9
Monitor 17" SAMSUNG 700IFT	718	3015,6	7
CTX 19" Philips	885	3717	9
21" 1000P,LR NI,OSD	1400	6020	1

Устройства ввода

Мышь PRIMAX Navigator	0	0	9
Мышь PRIMAX Navigator PS/	0	0	9
MOUSE Mitsumi	5	21	9
MOUSE Mitsumi PS/2	5	21	9
Джойстик PRIMAX Firstorm	5,8	24,36	9
Mitsumi 2But	7	30,8	3
Джойстик PRIMAX GAME	8	33,6	9
BTC-5530H Win95, 104Key	8	35,2	3
Mitsumi 2But, PS/2	8	35,2	3
MOUSE Scroll Mitsumi	10	42	9
MOUSE Scroll Mitsumi PS/2	10	42	9
KEYBOARD Mitsumi Win 95	10,45	43,89	9
KEYBOARD Mitsumi Win 95	10,45	43,89	9
Джойстик PRIMAX	13	54,6	9
Microsoft OEM Serial	15	66	3
BTC-8110M Ergonomic,	16	70,4	3
Mouse 4D A4 TECH	17	71,4	9
BTC-5739RE PS/2 multimedia	24	105,6	3
BTC-5530RWL беспроводная	30	132	3
GAME PAD MICROSOFT	67	281,4	9
Джойстик MICROSOFT	70	294	9

Модемы

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
Speedcom 56K int PCI ASVD	48	192	5
Prolink 33,6 ASVD ext	50	200	5
GVC 33,6 R16 int ASVD	50	200	5
GVC 33,6ASVD VI ext w/	58	232	5
GVC 33,6 R6VI ext (2-провод-	68	272	5
Prolink PCMCIA 33,6K	73	292	5
Prolink PCMCIA 56K	95	380	5
IDC 2814BL+, AOH, V.34+ int	145	580	5
IDC 2814BL VI, AOH, V.34 int	160	640	5
IDC 2814BXL+, AOH, V.34+	163	652	5
ZyXEL U-336E 33,6 Ext,VI	200	800	5
USR Courier 33,6	205	820	5

Сетевое оборудование

Розетка 5 кат.неразборная	4	17,6	3
Инструмент обжимной для	14	61,6	3
Ethernet adapter combo ISA	18	79,2	3
Ethernet adapter combo PCI	22	96,8	3
Инструмент для заделки UTP	30	132	3
Набор для коаксиального ка-	45,5	200,2	3
Ethernet mini hub 5 port	50	220	3
Ethernet mini hub 8 port	65	286	3
PCMCIA Ethernet adapter	72	316,8	3
Ethernet repeater 2 port	95	418	3
Ethernet mini hub 16 port	123	541,2	3
Ethernet rack-mount hub 16	143	629,2	3
Ethernet mini hub 5 port	221	972,4	3
Ethernet rack-mount hub 32	255	1122	3
Ethernet switch hub 2 port	320	1408	3

Корпуса

Корпус MINI TOWER ST-2N	20	84	7
Mini Tower MT108D-R/	22	92,4	10
Корпус MIDI ATX ST-3AN	39	163,8	7
Корпус MIDDLE ATX ST-4AFN	41	172,2	7
Middle Tower MDT-536D/	45	189	10
Корпус BIG ATX ST-5AFN	67	281,4	7

Прочее (комплектующие)

Съем. карман для HDD,IDE	14,5	58	5

КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ

Матричные принтеры

Epson LX 300	155	682	3
Epson LX-1050+,A3, 9игл.	267	1068	5

Струйные принтеры

Скан.головка IS 22 (BJC4300)	94	376	5
Canon BJC-250C	118	495,6	9
Lexmark 1000, 600x600dpi	124	533,2	1
Canon BJC-250 A4 720x360	125	500	5
Epson Stylus Color 300	125	550	3
Printer HP DeskJet 420	127	533,4	7
HP DJ 420	128	550,4	1
Hewlett Packard DeskJet 420	129	541,8	9
HP DeskJet 420	129	567,6	4
HP Desk Jet 400	130	572	3
EPSON Stylus Color 440	175	735	9
Epson Stylus Color 440	179	787,6	4
Epson Stylus Color 400	190	836	3
Xerox Ink Jet 6J Color,600dpi	193	829,9	1
Canon BJC-4300 A4 720x360	194	776	5
Hewlett Packard DeskJet 690C	194	814,8	9
Printer HP DeskJet 690 C	195	819	7
HP DeskJet 690 Lite	200	880	4
HP Desk Jet 690 C+	225	990	3
Epson Stylus Color 600	229	1007,6	4
Hewlett Packard DeskJet 710C	237	995,4	9
EPSON Stylus Color 600	244	1024,8	9
Epson Stylus 600 Color,	245	1053,5	1
Printer EPSON Stylus Color	250	1050	7
EPSON Stylus Photo	255	1071	9
Canon BJC-80	261	1096,2	9
Epson Stylus Color 800	277	1218,8	4
EPSON Stylus Photo 700	295	1239	9
Epson Stylus 800 Color,	295	1268,5	1
Epson Stylus Foto,	295	1268,5	1
Printer EPSON Stylus Photo	300	1260	7
Epson Stylus Color 800	300	1320	3
Epson Stylus Photo	315	1386	3
HP 890C	345	1380	5
HP DJ 895 CXi	357	1535,1	1
Hewlett Packard DeskJet	378	1587,6	9
Epson Stylus 1000	460	2024	3
HP DJ 1120 C,A3	520	2236	1
EPSON Stylus Photo EX	527	2213,4	9
Epson Stylus Color 1520	863	3797,2	3

Лазерные принтеры

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
OKIPAGE 4W+(рус.)	243	972	5
HP LaserJet 6L	370	1628	4
HP Laser Jet 6L	375	1500	5
HP Laser JET 6L	380	1672	3
Xerox LJ 8Pe 8ppm,600dpi	385	1655,5	1
HP LaserJet 1100	395	1738	4
HP LJ 1100 (600x600,2MB)	410	1763	1
Printer HP LaserJet 1100	415	1743	7
Hewlett Packard LaserJet 1100	422	1772,4	9
Printer MINOLTA PagePro 6e	440	1848	7
HP LJ 1100A (Принтер+копир-	485	2134	4
Hewlett Packard LaserJet 1100	525	2205	9
Printer HP LaserJet 1100 A	530	2226	7
Printer MINOLTA PagePro 8L	570	2394	7
Hewlett Packard LaserJet 6P	762	3200,4	9
HP Laser JET 6P	770	3388	3
HP Laser JET 6MP	1030	4532	3
Hewlett Packard LaserJet 4000	1385	5817	9

Сканеры

Scaner Mustek 600CP	75	315	7
Primax Colorado	82	328	5
Primax Colorado300dpi	86	378,4	4
Scaner Mustek 6000P	90	378	7
Primax D600	96	384	5
Scaner Mustek 6000SP	115	483	7
Scaner HP ScanJet 4100C	220	924	7
Primax Profi SCSI-	233	932	5
HP SkanJet 4100C 1200 на	235	940	5
HP ScanJet 4100 (USB)	235	1034	4
Scaner EPSON FilmScan 200	460	1932	7

Источники бесперебойного питания (UPS)

APC Back-UPS 300 Mi	92	386,4	9
Green Wave 500	112	448	5
APC Back-UPS 500 Mi	118,5	497,7	9
APC BK 500MI,500VA	125	500	5
APC Back-UPS PRO 280	131	550,2	9
APC Back-UPS Pro 420	179	751,8	9
APC Back-UPS Pro 650	185	777	9
APC Smart-UPS 420	190	798	9
APC BP 420 IPNP,420VA 230V	200	800	5
APC Smart-UPS 700	335	1407	9
APC Smart-UPS 1000	430	1806	9
APC Smart-UPS 1400	530	2226	9

Услуги

Доступ в Интернет в режиме "Dial-Up"

Тестовое подключение (12	5	17,135	2
Тестовое подключение на 5	10	34,27	6
"Шаровой Аксесс" с 2-00 до 7-	12	41,124	2
Регистрация пользователя	20	68,54	6
Выезд спец-та по Киеву	20	68,54	6
"Вечерний Аксесс" с 19-00 до	35	119,945	2
"Бизнес Аксесс" с 8-00 до 19-	35	119,945	2
Unlimited "Non-stop Аксесс"	65	222,755	2
Вызов специалиста	20	68,54	2
Регистрация	20	68,54	2
Limited (80ч) "Полный Аксесс"	45	154,215	2

Доступ к сети

Ночное время (03:00-07:00)	10	34,27	6
Ночное время (24:00-19:00)	20	68,54	6
Абонплата за off-line	20	68,54	6
Выходные (7:00 суб.-7:00 пон.)	25	85,675	6
Дневное время (09:00-19:00)	40	137,08	6
Без ограничений Normal	60	205,62	6
Без ограничений Club	80	274,16	6
Без ограничений V.I.P.	100	342,7	6

Повременный доступ

1 час (24:00-09:00)	0,5	1,7135	6
Почасовая плата "Аксесс" на	1	3,427	2
1 час (09:00-24:00)	1,5	5,1405	6
Абонплата (5 часов работы)	10	34,27	6
Min авансовый платеж	30	102,81	6

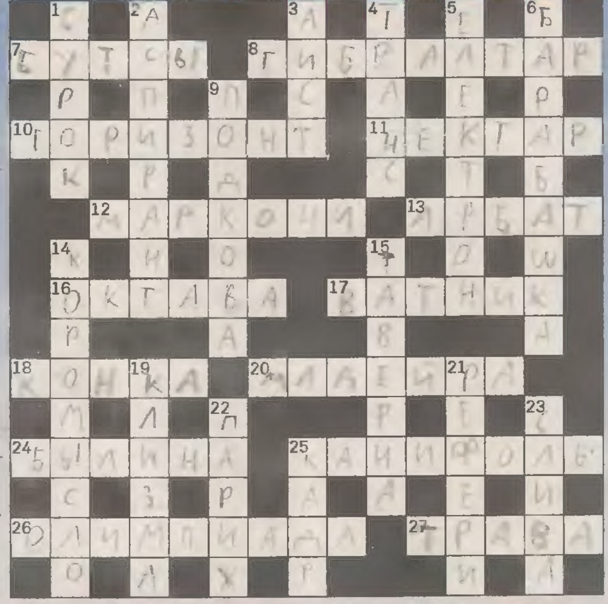
Названия фирм

Spin White (044-4835998)	1
Аксесс (044-2466898)	2
БИП (044-2417503)	3
ECS Computers (044-2242270)	4
Инкософт (044-2464389)	5
ИнтерЛинк (044-4190674)	6
К-Трейд (044-2529222)	7
Карре (044-2964888)	8
Компания ИТО (044-2298095)	9
Корифей (044-4510242)	10

КРОССВОРД

По горизонтали:

7. Бьющие по мячу.
8. Колония в Европе.
10. Элемент местности, до которого нельзя дойти.
11. Пища бабочек и пчел.
12. Итальянский «коллега» нашего А. Попова.
13. Улица, воспетая Б.Окуджавой.
16. От до до до.
17. Фуфайка.
18. Дедушка трамвая.
20. Острова в Атлантике, давшие название сорту вина.
24. Произведение русского фольклора.
25. Вещество растительного происхождения, которое используется и в радиотехнике, и в музыке.
26. Грандиозный спортивный праздник.
27. Полуфабрикат сена.



По вертикали:

1. Любитель поспать.
2. Кандидат в кондидаты.
3. Птица, заместитель капусты по демографическим вопросам.
4. Состояние нервной системы, похожее на шок.
5. В физике: хоть и отрицательный, но очень полезный
6. Персонаж современной мифологии.
9. «Обувь» для лошадей.
14. Палка для переноски воды.
15. Предприятие общественного питания на Западе.
19. Медицинская принадлежность пикантного предназначения.
21. Арбитр.
22. Праздник, который всегда с нами (по Хемингуэю).
23. Годна к употреблению в посиневшем виде.
25. «Киносеанс» продолжительностью в 1/24 секунды.

КАК ПОДПИСАТЬСЯ НА «МОЙ КОМПЬЮТЕР»?

Мы знаем, что многие наши читатели, пытавшиеся подписаться на газету в отделениях **«УКРПОЧТЫ»** в декабре и начале января, не могли этого сделать. Но сейчас можно оформить подписку на «Мой компьютер» без всяких проблем. Если же они все-таки возникнут — сообщите нам номер почтового отделения, мы поможем. **Наш индекс — 35327**.

Можете воспользоваться услугами подписной сети фирмы **«ПЕРИОДИКА»**. А для тех, кто боится за сохранность газеты в своем почтовом ящике, мы предусмотрели еще один вариант подписки — через пункты **«КИЕВСКИХ ВЕДОМОСТЕЙ»**, расположенные во всех районах и массивах г. Киева в самых посещаемых магазинах. Подписавшись таким образом, вы будете забирать газету прямо на пункте, причем **стоимость подписки — самая низкая** среди подобных служб, и составляет 3 грн.60 коп. в месяц.

И варианты для самых занятых или ленивых — службы курьерской доставки прессы: **«САММИТ» (044-2907763), «ОФИС-СЕРВИС» (044-2710577), «059» (044-059), «БИЗНЕС-ПРЕССА» (044-2207476), «ДИ-КСИ» (044-2292779).**

Напоминаем, что все подписавшиеся на «Мой компьютер» до 1 марта и приславшие нам копию документа о подписке, будут участвовать в розыгрыше призов (см. №1-2 за этот год).